
BATTLEBORN-XXL-POSTER, TEIL 3
Riesiges, beidseitig bedrucktes Dreifach-A1-Poster. Teil 3 in dieser Ausgabe!
TEIL 1
TEIL 2
TEIL 3
PC Games
Wissen, was gespielt wird
MAGAZIN
DARK SOULS 3
Ausführlicher Test und wertvolle Tuning-Tipps für die PC-Fassung
RIFT VS. HTC VIVE
Die Virtual-Reality-Brillen sind endlich da: Technik-Check und die besten VR-Erlebnisse
FASZINATION E-SPORTS
Special: Die besten Spieler, die größten Turniere, die beliebtesten Titel
ERSCHEINT SCHON IM OKTOBER!
MAFIA 3
Exklusiv angespielt: Lebendige Spielwelt, packende Aufgaben und eine coole Story – darum wird Teil 3 besser als die Vorgänger!
DIE ZWERGE
EXKLUSIVE SNEAK PEEK: Wir haben das Rollenspiel mit PC-Games-Lesern bei Entwickler King Art gespielt und Buchautor Markus Heitz getroffen!
PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!
AUSGABE 285
05/16 | € 4,99
www.pcgames.de
Österreich € 5,70; Schweiz sfr 8,80; Luxemburg € 5,90
4 196213 404998 05



EDITORIAL

Ein rundes Online-Jubiläum, der totale VR-Hype und ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten

Die Verantwortlichen von PC Games wussten es schon lange vor der Jahrtausendwende: Dieses „Internet" ist eine ganz große Nummer und wird uns dementsprechend noch lange begleiten. Und so hoben die PCG-Urgesteine Christian Müller, Oliver Menne, Hans Ippisch, Petra Fröhlich und Rainer Rosshirt – um nur einige zu nennen – im April 1996 PC Games Online aus der Taufe. Die damalige Webseite unterschied sich optisch zwar gravierend vom heutigen Auftritt, Tests, Vorschauen, News und Tipps & Tricks gab es aber damals auch schon. Legendär waren auch die von den oben genannten Herrschaften geleiteten Online-Konferenzen im sogenannten Chat-Café.

Gemeinsam mit dem Online-Trend wuchs auch unsere Webseite, die in den letzten 20 Jahren einige Veränderungen erfuhr. Zuletzt haben wir die Online-Präsenzen unserer Schwestermagazine SFT – Spiele, Filme, Technik und Widescreen als eigene Channels auf pcgames.de integriert. Diese Erweiterung des Informationsangebots ist selbstverständlich kostenlos!

Das nächste Online-Projekt steht ebenfalls schon in den Startlöchern. Aller Voraussicht nach bieten wir ab Ende Mai ein Online-Abo für werbefreien Zugang zu pcgames.de an. Digital- und Print/Online-Kombo-Abonnenten erhalten diesen Zugang kostenlos. Reine Print-Abonnenten können diese Option für einen kleinen Betrag im Monat dazubuchen. Adblock-User bekommen etwa zum selben Zeitpunkt dann nicht-störende Werbung zu sehen. Wann die ganze Geschichte startet und welche Vorteile Online-Abonnenten sonst noch haben werden, darüber informieren wir euch selbstverständlich auf www.pcgames.de.

Welche Spiele uns aktuell beschäftigen, könnt ihr täglich auf der Webseite nachlesen. Im Heft, das ihr in Händen haltet, filtern wir für euch wie gewohnt die wichtigsten Themen eines Monats heraus und beschäftigen uns in der Regel ausführlicher damit. Für die größte Aufregung sorgte das fast zeitgleiche Eintreffen der Virtual-Reality-Brillen Oculus Rift und HTC Vive. Alle Infos und zahlreiche Impressionen zu den wichtigsten Titeln für beide Plattformen findet ihr in unserem Special ab Seite 48.

Viel Spaß hatten wir auch bei unserem King-Art-Besuch in Bremen. Zusammen mit fünf glücklichen PCG-Lesern besuchten wir das deutsche Entwicklerstudio, spielten *Die Zwerge* und trafen den Autor der Buchvorlage Markus Heitz. Mehr dazu ab Seite 28.

Für unsere Titelstory *Mafia 3* reisten wir kurz vor Redaktionsschluss zu den Entwicklern nach San Francisco, um den Titel ausführlich anspielen zu können. Um den Artikel gerade noch ins Heft zu quetschen, schlug sich Redakteur Christian Dörre buchstäblich die Nächte um die Ohren. Ab Seite 14 könnt ihr euch davon überzeugen, dass sich der große Aufwand tatsächlich gelohnt hat.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Magazins wünschen euch

Wolfgang und das PC-Games-Team



Wolfgang Fischer, Chefredakteur


WIE VERTEIDIGST DU DEIN SCHIFF GEGEN DIGITALE ANGRIFFSWELLEN?
Jetzt auf eine von über 700 militärischen oder zivilen Stellen bewerben.
Die Marine in 3 Tagen entdecken: www.marine.de
Entwickle mit uns die Bundeswehr der Zukunft:
als Admin (m/w)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT DIGITALE KRÄFTE
Bundeswehr

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







MGHT & MAGIC X: LEGACY

Might & Magic X: Legacy bietet euch ein klassisches Rollenspiel. Aus vier spielbaren Völkern und zwölf Charakterklassen stellt ihr eure vierköpfige Heldengruppe zusammen und bereist das Fantasy-Reich Ashan. Bekämpft Monster, löst Quests und taucht ein in ein episches Abenteuer, das euch wochenlangen Spielspaß beschert! Nach eurer Ankunft im hübsch gestalteten Küstenstädtchen Sorpigal helft ihr zunächst bei einer örtlichen Spinnenplage aus, jagt Räuber im Wald und vertreibt lästige Monster aus dem Leuchtturm. Im Verlauf des Spiels gelangt ihr in zahlreiche, weit verzweigte Dungeons und geratet immer tiefer in die Kriegswirren zwischen Orks, Elfen und Menschen in Ashan. Die Kämpfe in *Might & Magic X: Legacy* bestreitet ihr rundenbasiert.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung habt. Um das Spiel starten zu können, benötigt ihr eine aktuelle Version von Uplay und einen gültigen Account. Aktiviert das Spiel mithilfe einer gültigen Seriennummer in eurem Uplay-Account. Wie ihre eure persönliche Seriennummer erhaltet, entnehmt ihr unserer Code-Karte im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, Core 2 Duo E7300/Athlon 64 X2 5200+GHz, Geforce 8800GT/Radeon HD3870, 4 GByte RAM, 9 GB freier Festplattenspeicher

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Greift viele alte Tugenden der *Might & Magic*-Reihe auf
- Toll umgesetztes Retro-Flair
- Hoher Spielumfang
- Rundenbasierte Taktikkämpfe
- Vier spielbare Völker (Menschen, Orks, Elfen, Zwerge)
- Zwölf Grundklassen, die sich je weils spezialisieren lassen
- Viel Entdeckungspotenzial in der hübsch designten Spielwelt
- Zahlreiche Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Legendäre Items leveln mit
- Umfangreiches Magiesystem
- Faire Rätseleinlagen
- Anspruchsvolle Bosskämpfe
- Gut umgesetzte Steuerung
- Reichlich Bedienkomfort
- Übersichtliches Inventar
- Notizfunktion auf der Weltkarte
- Stimmungsvoller Soundtrack
- Gute englische Sprachausgabe



Im klassisch gehaltenen Rollenspiel *Might & Magic X: Legacy* stehen euch zwölf spielbare Charakterklassen zur Verfügung.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Might & Magic X: Legacy

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Dark Souls 3
- Day of the Tentacle Remastered
- Tom Clancy's The Division

VIDEOS (SPECIAL)
- Vollversion Might & Magic X: Legacy

VIDEOS (VORSCHAU)
- Doom



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Let's Play: Fallout 4 – Survival-Modus
- Let's Play: Rise of the Tomb Raider – „Kalte Finsternis erwacht" (DLC)
- Let's Play: Roller Coaster Tycoon World
- Sneak Peek: Die Zwerge
- XCOM 2: Der „Anarchy's Children"-DLC

VIDEOS (TEST)
- Adr1ft
- Quantum Break
- The Banner Saga 2
- Trackmania Turbo

VIDEOS (VORSCHAU)
- Mirror's Edge: Catalyst
- Planet Coaster
- Total War: Warhammer

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Might & Magic X: Legacy* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 05/16



Redakteur Christian Dörre traf sich auf ein exklusives Gameplay-Stelldichein mit dem Verbrechersyndikat der späten 60er-Jahre.

MAFIA 3 14

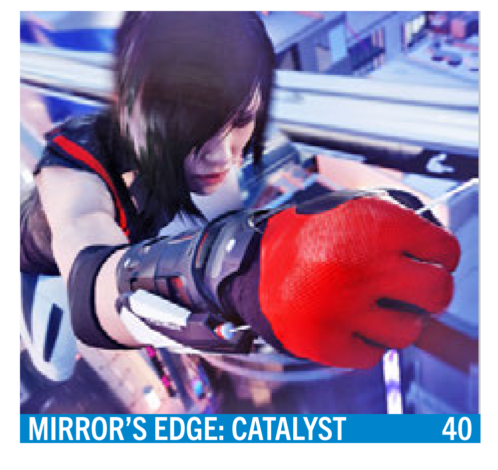
AKTUELL

TEST

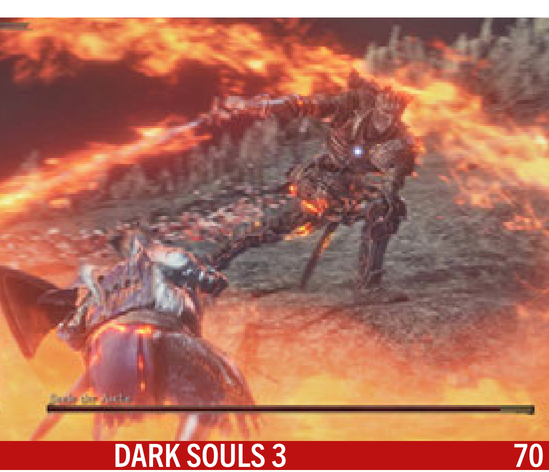
MAGAZIN

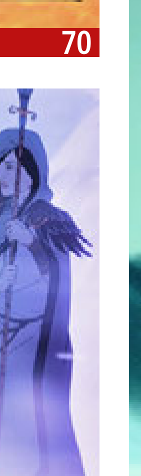
HARDWARE


DOOM 26


MIRROR'S EDGE: CATALYST 40


DIE ZWERGE 28


DARK SOULS 3 70



THE BANNER SAGA 2 64


Microsofts Spiele-Auftakt per Windows-Store stößt uns sauer auf. Warum, das erfahrt ihr im Test.

QUANTUM BREAK 60

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

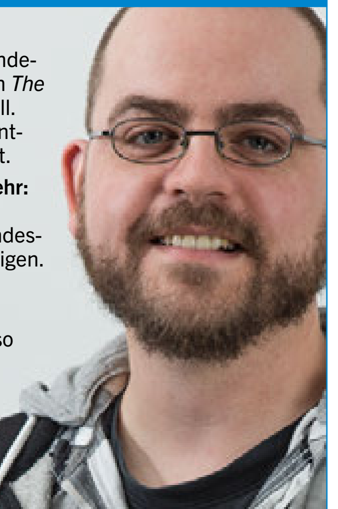
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Steht vor einer unmöglichen Entscheidung:
Weil er nicht weiß, welches Mega-Projekt er sich als Nächstes vornehmen soll: *Fallout 4* oder doch *XCOM 2*? Gut, dass direkt nach der Produktion erst mal zwei Wochen Urlaub anstehen.

Wird so langsam:
Vom Virtual-Reality-Zweifler zum Fan, nachdem er zwei Wochen lang viel Zeit mit Oculus Rift, HTC Vive und Playstation VR verbracht hat. Ob er sich so ein Teil für zu Hause kaufen wird, steht aber immer noch in den Sternen.

Zuletzt gespielt:
Hyper Light Drifter, Epistory, Banished, EVE: Valkyrie, Quantum Break, Doom, Far Cry: Primal und *Superhot*.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Wundert sich:
darüber, wie wenig Entwickler von anderen Spielen lernen. Der Item-Grind in *The Division* scheitert an viel zu viel Zufall. Nachdem *Destiny* und *Diablo 3* eigentlich bereits zeigten, wie es nicht geht.

Braucht erst einmal keine Spiele mehr:
Dark Souls 3 ist endlich da und wird mich vermutlich wie *Bloodborne* mindestens einen Monat komplett beschäftigen. Das Sommerloch bitte vorziehen.

Schafft Ordnung:
Der Stapel angefangener Serien ist so groß, jetzt wird brav der Reihe nach geschaut. Das aktuelle Projekt: endlich mal *Daredevil*.

Spielt derzeit:
Dark Souls 3 und gelegentlich *The Division*.

STEFAN WEISS
Redakteur

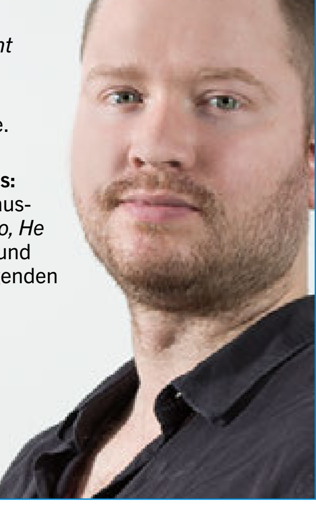
Erlebte die Steinzeit auf dem PC:
In Form ausgiebiger Streifzüge durch *Far Cry: Primal*. Am Ende war das Abenteuer dann auch zu 100% abgeschlossen.

Durchkämmt derzeit New Yorks Straßen:
Nach virenverseuchten Gebieten in *Tom Clancy's The Division* und fragt sich, wann denn wohl endlich der ganze Müll weggeräumt wird. In Ubisofts „Big Apple" schaut's ja aus wie im Saustall! ;-)

Sammelt Erfahrungspunkte und Credits:
Bei abendlichen Gefechten in *Armored Warfare* und *World of Tanks*.

Freut sich auf die finale Version:
Von *Enderal*, der Total Conversion Mod für *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, die in diesem Sommer endlich erscheint.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



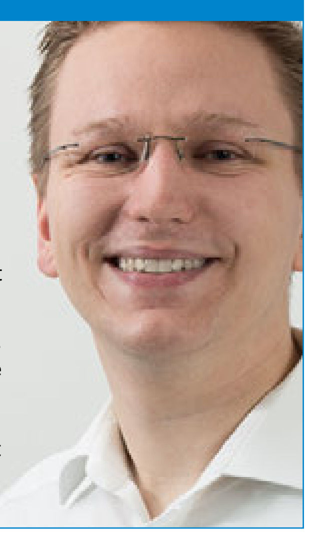
Zuletzt gespielt:
Adr1ft, Enter the Gungeon, Hyper Light Drifter, Master of Orion (Early Access)

Quälte sich:
Mit einer brutalen Amoxicillin-Allergie. Braucht wirklich kein Mensch.

Füllte die sinnlose Zeit des Nichtstuns:
Mit dem Nachholen von Filmen. Der ausgezeichnete *Mac Beth, Let me In, Argo, He never Died*, dazu *Daredevil Season 2* und zum gefühlt zehnten Mal den überragenden *Mad Max: Fury Road*.

Freut sich schon sehr darauf:
Wieder gesund zu sein, um sich endlich wieder richtig um seine Familie kümmern zu können. Und dazwischen bleibt hoffentlich noch ein Stündchen Zeit für *Doom* und *Uncharted 4* übrig.

PETER BATHGE
Redakteur



Träumt inzwischen schon:
von Wikingern, gehörnten Riesen und düsteren Steinkriegern. *The Banner Saga 2* hat ihn gefesselt wie kaum ein zweites Spiel 2016.

Schüttelt den Kopf:
über den fortschreitenden DLC-Fokus großer AAA-Titel. Wenn schon vor Release ein 30, 40 oder 50 Euro teurer Season Pass angekündigt wird, vergeht einem doch immer mehr die Lust aufs eigentliche Spiel. Und selbst wenn es keine DLC-Pläne gibt, fühlen sich manche Titel seltsam unvollendet an. Siehe das Ende von *Quantum Break*.

Guckt fleißig Serien:
Der kostenlose Netflix-Probemonat hat sich gelohnt, allein schon dank *Fargo* und *The Blacklist*.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Ist neidisch:
auf den Kollegen Peter. Eigentlich hätte doch der echte Redaktions-Wikinger – also ich! – *The Banner Saga 2* testen müssen. Trotzdem freue ich mich wie ein wilder Elch auf die Fortsetzung eines meiner Lieblingsspiele von 2014.

Kämpft um die Lizenz zum Heiraten:
Für die geplante Hochzeit im August genügt es leider nicht, einfach zum Standesamt zu gehen. Stattdessen herrscht nun ein ärgerlicher Papierkrieg zwischen Finnland und Deutschland, der neben lästigen Wartezeiten auch ziemlich viele Briefmarken gekostet hat.

Spielt zur Beruhigung:
World of Warships – die russischen Kreuzer sind endlich da!



MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Far Cry Primal, *The Division*, *Heavy Rain* (PS4), *Sherlock Holmes: Crimes and Punishment*, *This War of Mine: The Little Ones* (PS4)

Spielt derzeit:
Divinity: Original Sin EE im Honour-Mode (Adrenalin pur durch Perma-Death) und gelegentlich noch ein wenig *The Division*.

Hat sich gewundert:
dass er bei seinem Trip nach Stockholm keinerlei Anzeichen der Existenz von IKEA entdecken konnte. Ist die schwedische Herkunft von Billy und Co. am Ende nur ein Mythos?

Freut sich auf den Mai:
Vor allem wegen *Uncharted 4* und *Mirror's Edge Catalyst*.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Versuchte die letzten Monate:
sämtliche Spoiler (Stichwort: Bosse) im Zusammenhang mit *Dark Souls 3* zu vermeiden – in Zeiten sozialer Kanäle keine leichte Aufgabe.

Nutzt seinen Twitter-Account zum:
Posten von Fotos seiner selbst zubereiteten Fischgerichte und erntet dafür Kopfschütteln seiner Kollegen. „Foodporn" sei auf Instagram ja angeblich weit besser aufgehoben.

Freut sich dieses Jahr noch auf:
Doom, *Uncharted 4* (PS4), *Mafia 3* und *Deus Ex: Mankind Divided*.

Ist irgendwie stolz auf:
seine Platin-Trophäe in *Rayman Legends* (PS4). Dafür musste er über vier Monate hinweg täglich (!) mehrere Online-Herausforderungen im Spiel meistern.

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



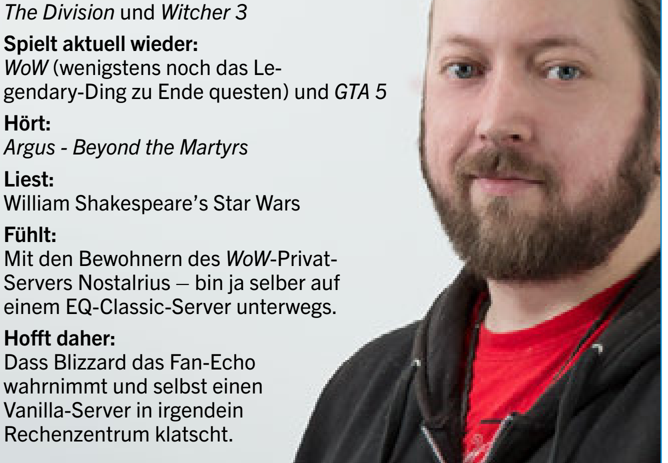
Hat zuletzt gespielt:
The Division, *Far Cry 4*, *Guns Up!*

Befindet sich momentan:
Im VR- und Live-Stream-Fieber! Endlich sind alle Geräte bei uns in der Firma eingetroffen. Interessierte schauen auf dem offiziellen Facebook-Kanal von PC Games vorbei, um uns zuzusehen!

Wird momentan:
Erschlagen von Bewerbern. Die Abi-Zeit ist vorbei und viele junge Leute suchen nach einem Praktikum. Versprochen: Ich schaue jede Bewerbung an und schreibe zurück!

Ist ein wenig neidisch auf:
Max' Platin-Trophäe in *Rayman Legends*. Welcher Irre spielt vier Monate lang jeden Tag Herausforderungen? Das würde ich nicht durchhalten …

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt aktuell immer noch:
The Division und *Witcher 3*

Spielt aktuell wieder:
WoW (wenigstens noch das Legendary-Ding zu Ende questen) und *GTA 5*

Hört:
Argus - Beyond the Martyrs

Liest:
William Shakespeare's Star Wars

Fühlt:
Mit den Bewohnern des *WoW*-Privat-Servers Nostalrius – bin ja selber auf einem EQ-Classic-Server unterwegs.

Hofft daher:
Dass Blizzard das Fan-Echo wahrnimmt und selbst einen Vanilla-Server in irgendein Rechenzentrum klatscht.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Madden 16, Uncharted: The Nathan Drake Collection (beide PS4), WWE 2K16

Hört gerade:
No Use for a Name - All the Best Songs, *Cancer Bats - True Zero*, das Heulen von Kleinkindern im Flieger

Ist ganz froh:
Dass es in Deutschland keine NFL-Shops gibt. Sonst wäre er wohl nur noch pleite. Der Besuch eines Shops am San Francisco Pier hat nämlich ganz schön das Reisebudget gesprengt.

Empfiehlt jedem:
Der nach San Francisco reist, einen Abstecher nach Alcatraz. Sehr interessante Tour, beklemmende Atmosphäre und ein grandioser Ausblick auf die Stadt. Jederzeit wieder.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Wechselt gerade:
Fröhlich zwischen der Arbeit am VR-Artikel für diese Ausgabe und dem Test zu *Ratchet & Clank* für die play4 hin und her. Wäre ja auch doof, wenn mir angesichts fehlender Arbeit irgendwann langweilig würde.

Fährt:
In letzter Zeit vermehrt statt mit dem Fahrrad mit den Inlineskates zur Arbeit. Die Investition im vergangenen Herbst hat sich definitiv bereits gelohnt!

Hat:
In letzter Zeit einige hochgelobte Filme nachgeholt und ganz schön viele davon ganz schön schlecht gefunden. Bin ich zu kritisch?

Spielt gerade:
Watch Dogs. Jetzt wird Chicago endlich einmal zu 100% abgegrast!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

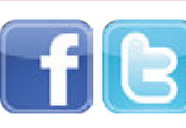
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde



DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Audienz beim Zwergenkönig

Stefan und fünf unserer treuen Leser hatten die einmalige Gelegenheit, das kommende Rollenspiel von King Art Games direkt beim Entwickler in Bremen auszuprobieren (den Sneak-Peek-Artikel über Die Zwerge findet ihr auf Seite 28). Dabei fiel nicht nur der Ersteindruck unserer Heldentruppe rund aus, sondern auch die Fotos, die unser Kameramann Michael vor Ort machte.

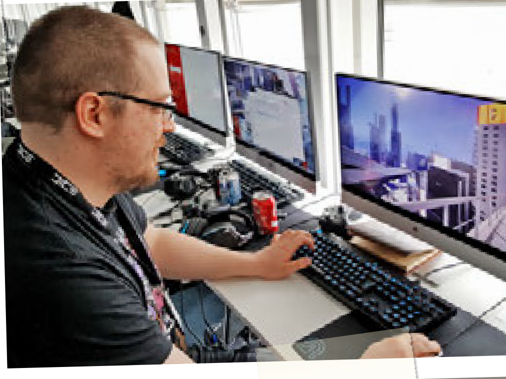




Redakteure erobern die Welt

Es gehört ja fast schon zum Alltag eines Spieleredakteurs, dass man ziemlich viel unterwegs ist. Doch in diesem Monat haben wir wohl unseren Rekord gebrochen, denn gefühlt hatte sich die halbe Redaktion überall auf der Welt verteilt. So war Matthias bei DICE in Stockholm zu Besuch, Christian schaute sich Mafia 3 in San Francisco an, David traf sich mit Gears of War-Schöpfer Cliffy B. in Raleigh und auch Max, unser Jet-Setter vom Dienst, machte wegen Dropzone eine Reise über den grossen Teich in die USA. Ein Ende ist übrigens nicht abzusehen, denn auch für die nächste Ausgabe stehen diverse Termine im Ausland an.







PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 320 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Genre: Action
Publisher: 2K Games
Entwickler: Hangar 13/2K Czech
Termin: 07. Oktober 2016



Mafia 3

Schaffen es die Entwickler von *Mafia 3*, die Fans zu überzeugen? Wir haben eine aktuelle Version des Actionspiels ausführlich gespielt und waren dabei positiv überrascht.

Von: Christian Dörre

Army-Jacke statt Armani-Anzug, Afro statt Schmierfrisur, Rächer statt Gentleman – ist das noch *Mafia*? Ja. Aber eben etwas anders.

Nach der Ankündigung auf der letztjährigen Gamescom in Köln musste sich das neue Entwicklerteam Hangar13 viel negatives Feedback von den Spielern anhören. Einige störten sich an dem neuen Setting, andere an der Zeitperiode, wiederum andere befürchteten, dass der Titel zu sehr amerikanisiert wurde und statt gemächlicher Gentleman-Gangster-Atmosphäre nur noch Schusswechsel und Explosionen bietet. Jetzt durften wir *Mafia 3* in San Francisco anspielen und den Entwicklern Löcher in den Bauch fragen – ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten.

Im Sumpf des Verbrechens

Während sich die ersten beiden Teile noch in puncto Setting und Zeitperiode am klassischen Bild der italoamerikanischen Mafia in den 30er-, 40er- und 50er-Jahren orientierten, schlägt Hangar 13 mit *Mafia 3* einen anderen Weg ein. Waren die an Chicago und New York angelehnten Schauplätze der Vorgänger noch aus Film und Literatur bekannte Mafia-Hochburgen, geht's diesmal nach New Bordeaux, eine an New Orleans angelehnte Metropole in den Südstaaten der USA. Die Stadt war über einen großen Teil des 20. Jahrhunderts vom organisierten Verbrechen durchzogen. Der bekannteste Mafioso war Carlos Marcello, der das Glücksspiel kontrollierte und systematisch seine Konkurrenten ausschaltete.

Genau einen solchen Drecksack gibt es natürlich auch in New Bordeaux, nur dass dieser hier Sal Marcano heißt. Zusammen mit seinem Bruder hat er sich ein wahres Imperium aufgebaut, welches er mit eiserner Hand regiert und potenzielle Nebenbuhler ermorden lässt. Hier kommt auch der neue Protagonist Lincoln Clay ins Spiel. Der Vollwaise zieht in jungen Jahren in den Vietnam-Krieg und schließt sich nach seiner Rückkehr im Jahr 1968 dem sogenannten Black Mob an. Als hätte es der Sohn eines gemischtrassigen Pärchens zu dieser Zeit in den Südstaaten nicht schon schwer genug, versucht Marcano nun seine Konkurrenz zu vernichten und verwundet Lincoln schwer. Der junge Afroamerikaner schwört nach seiner misslungenen Ermordung Rache und setzt sich das Ziel, das Imperium von Sal Marcano zu Fall zu bringen und dessen Geschäfte selbst zu übernehmen.

Unheilige Allianz

Alleine kann Lincoln Clay die mächtige Familie nicht besiegen, weshalb er sich mit drei Mitstreitern verbündet. Da wäre zum einen die taffe Haitianerin Cassandra, welche mit ihrer Gang in den Sumpfgebieten illegale Geschäfte betreibt und zum anderen Burke, Kopf der irischen Mafia in New Bordeaux und ehemaliger Handlanger von Marcano. Der Dritte im Bunde ist mit Vito Scaletta wiederum ein alter Bekannter. Nach den Geschehnissen in *Mafia 2* wurde er von der Familie in die Südstaaten abgeschoben. Die Marcanos sehen ihn jedoch als Eindringling in ihr Gebiet und sabotieren seine Geschäfte so gut es geht.

Da die italienische Mafia gemeinhin als rassistische Organisation bekannt ist, ist dieses gemischte Bündnis den Marcanos noch ein größerer Dorn im Auge. Unserer Nachfrage, ob die Mafia vielleicht sogar aufgrund gemeinsamer Inte-

ressen mit dem Ku-Klux-Klan kooperiert, wich Design Director Matthias Worch jedoch aus. Man sei sich der aufgeladenen politischen Stimmung in dieser Zeit bewusst und würde diese gezielt für die Story von *Mafia 3* einsetzen. Der Klan sei natürlich ein wichtiger Faktor in den Südstaaten gewesen. Unsere Theorie, dass man über kurz oder lang auch direkt gegen die Mörder mit den weißen Kapuzen kämpft, wollte Worch nicht weiter kommentieren. Stattdessen erklärte er uns, wie die Unterdrückung der schwarzen Bevölkerung im Spiel präsentiert wird. Hier wird zwischen verschiedenen Stadtteilen von New Bordeaux unterschieden. Während sich Lincoln Downtown völlig frei bewegen kann, wird er in den südlichen Gebieten von Hillbillys angepöbelt. In den Villenvierteln rufen Bürger sogar sofort die Polizei, wenn sie ihn sehen und die Ordnungshüter schikanieren Farbige auf offener Straße. Sollten wir in der offenen Welt auf eine solche Situation stoßen, können wir den schwarzen Bürgern helfen und Hinterwäldlern oder Polizisten eine Lektion erteilen.

Pfusch am Bau

Die verschiedenen Bezirke der Stadt haben auch im Kampf gegen Marcano eine große Bedeutung. Um dem Oberhaupt der Mafia auf den Pelz zu rücken, müssen erst mal die Stadtteile erobert werden, welche sich in der Hand von Marcanos Handlangern befinden. In unserer Anspiel-Session starten wir einen fortgeschrittenen Spielstand von etwa acht bis zehn Stunden und sollen Downtown übernehmen sowie den dort herrschenden Mafioso Tony DeRazio ausschalten. Dafür müssen wir den eitlen Glatzkopf aber zunächst einmal aus seinem Versteck aufscheuchen. Um dies zu erreichen, sabotieren wir seine Geschäfte. Der Fortschritt wird uns dabei in einer Schadenssumme angezeigt, die wir erreichen müssen. Das geeignete Ziel ist schnell ausgemacht, denn der Fiesling betreibt die Baufirma Cavar Construction, welche gerade ein Hochhaus aus dem Boden stampft. Es wäre ja wirklich zu schade, wenn dort etwas schiefläuft …

> Der Spieler erlebt mitunter die Unterdrückung der schwarzen Bevölkerung hautnah!

Soundtrack einer Generation

Bevor wir uns auf die Baustelle wagen, kümmern wir uns um die drei Lieutenants und machen uns somit das Leben leichter. Ansonsten würden sie nämlich später allesamt mit ihren Gangs auf der Baustelle auftauchen und wir müssten gegen eine Übermacht antreten. Wer bei den Missionszielen den Überblick bewahrt, verschafft sich also taktische Vorteile.

Apropos Vorteile: Statt einfach zu dem Punkt auf der Karte zu rennen, nutzen wir die verschiedenen Boni, welche wir durch unsere Verbündeten erhalten. Zunächst lassen wir uns ein Auto liefern. Per Druck auf das Digi-Kreuz des an den PC angeschlossenen Xbox-One-Controllers öffnen wir ein Ringmenü, in dem wir die mitgeführten Waffen auswählen können. Ein Druck auf die rechte Schultertaste und schon öffnet sich ein weiteres Ringmenü. Wir wählen das Auto-Symbol, suchen uns ein freigeschaltetes Vehikel aus und wenige Sekunden später parkt bereits eines unser Gangmitglieder das Fahrzeug vor unseren Füßen. Mit der X-Taste steigen wir ein, starten den Motor und aus den Lautsprechern ertönt *Fortunate Son* von Creedance Clearwater Revival. Zumindest in dieser Hinsicht kann sich Lincoln also glücklich schätzen, dass seine Geschichte Ende der 60er-Jahre spielt. Hangar 13 hat sich nicht lumpen lassen und serviert einen famosen Soundtrack mit über 100 Liedern von Künstlern aus jener Zeit. Während unserer Fahrt lauschen wir unter anderem den Beach Boys, Aretha Franklin und den Rolling Stones. Im Zusammenspiel mit den anderen Autos, die die Straßen säumen, und der Kleidung sowie dem Aussehen der Passanten ergibt sich ein wunderbar stimmiges Bild der Swinging Sixties. Genau wie seine Vorgänger versteht es *Mafia 3*, allein schon durch die großartige Musikauswahl eine tolle Atmosphäre zu schaffen.

EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE

Mit seinen Verbündeten Burke, Vito und Cassandra baut sich Lincoln im Verlauf des Spiels seinen eigenen Verbrecher-Clan auf. Wer sich mit seinen Spießgesellen gut stellt, darf immer wieder Gefallen einfordern, welche einem im Kampf helfen. Ganz umsonst machen die Gefährten das aber nicht, denn sie wollen alle ein Stück vom Mafia-Kuchen abhaben. Nehmt ihr ein Geschäft von Fiesling Marcano ein, müsst ihr euch immer entscheiden, wem ihr dieses anvertraut. Dabei solltet ihr jedoch nicht nur nach Sympathie gehen, denn sonst lassen euch eure Helfer im Stich und gewähren euch auch keinen Gefallen mehr, wodurch das Spiel natürlich schwieriger wird. Im schlimmsten Falle verlassen sie euch sogar komplett, was zu verschiedenen Verzweigungen in der Story führen soll. Egal, wer auch von euch den Zuschlag bekommt, derjenige muss euch dafür regelmäßig einen Teil seiner Einnahmen abdrücken. Zudem bekommt ihr verschiedene Boni, je nachdem, wem ihr den Bezirk überlasst. Vito schenkt euch beispielsweise eine besondere Waffe, während bei Burke nur das Anfordern eines Schlägertrupps günstiger wird.


Zusammen mit euren Verbündeten baut ihr im Verlauf des Spiels ein Gangsterimperium auf.



Das Flair von New Orleans und den 60er-Jahren haben die Entwickler audiovisuell hervorragend eingefangen.


Das Fahrverhalten der Autos ist sehr arcadig ausgefallen und ermöglicht schöne Drifts um die engen Kurven von New Bordeaux.



In unserem Hands-on sollen wir den Unterboss Tony DeRazio ausfindig machen. Dafür müsen wir ihn aber erst mal aus seinem Versteck locken.

Dafür verwüsten wir die Baustellen seines Unternehmens Cavar Construction …

… und schalten seine wichtigsten Handlanger aus, damit sie uns später nicht in die Quere kommen.

Lediglich das Fahrverhalten unseres Muscle Cars reißt uns manchmal aus der Illusion, tatsächlich durch eine amerikanische Metropole im Jahr 1968 zu rollen. Das ist dabei gar nicht schlecht, sondern einfach nur etwas ungewohnt. Die Boliden steuern sich sehr arcadig und sowie ihr aufs Gaspedal drückt, drehen die Reifen durch. Besonders das Driften um die Kurven ist recht eingängig und sieht zudem spektakulär aus. Drückt ihr nämlich auf die Bremse, zoomt die Kamera ganz nah an euren Flitzer heran. Dadurch fühlen sich Verfolgungsjagden richtig dynamisch an. Allerdings reagiert die Steuerung ohne den Einsatz der Bremse manchmal zu direkt. Selbst bei niedriger Geschwindigkeit lenken einige Fahrzeuge bereits nach einem kurzen Tippen nach links oder rechts ziemlich hart ein.

Tod mit Plan und Zufall

Doch genug von der Musik und dem Herumrasen. Wir wollen unser Opfer ja schließlich nicht warten lassen. Als wir unser Fahrzeug am Straßenrand abstellen, erkennen wir bereits an den roten Punkten auf der Mini-Map, dass sich der gesuchte Fiesling in einem Hof zwischen mehreren Wohnhäusern aufhält und einige bewaffnete Untergebene um sich geschart hat. Erneut macht uns Matthias Worch auf unsere Boni aufmerksam und erklärt, dass man sich bei diesen Gefechten immer entscheiden kann, wie man vorgehen möchte. Wir entscheiden uns für die brachiale Variante und ordern per Ringmenü eine Waffenlieferung von Cassandra.

Worch erklärt uns, dass auch hier auf historische Genauigkeit geachtet wurde, da es den Farbigen damals nicht gestattet war, eine Waffe zu besitzen, und sich so in der kriminellen Szene ein Schwarzmarkt für Waffen aller Art entwickelte. Wenige Augenblicke später erscheint ein Van mit einem Haitianer am Steuer, bei dem wir uns mit genügend Feuerkraft ausstatten können. Lincoln kann zwar nur zwei Schusswaffen gleichzeitig tragen, doch dafür kaufen wir noch ein paar Molotowcocktails, Granaten und auf Empfehlung vom Entwickler eine gepanzerte Weste sowie ein paar Medi-Packs, da Mister Clay verglichen mit seinen Gangster-Kollegen aus *GTA 5* recht schnell zu Boden geht.

Gut ausgerüstet laufen wir schließlich durch eine Gasse Richtung Innenhof und gehen hinter einem Toilettenhäuschen in Deckung. Aus unserem nicht ganz so rosig duftenden Versteck sehen wir, dass sich im Hof eine kleine Baustelle von Cavar Constructions befindet, welche von unserer Zielperson beaufsichtigt wird. Gerade als wir das Feuer eröffnen wollen, bittet uns Matthias Worch, doch mal auf die View-Taste des Controllers zu drücken. In dieser Ansicht sind sämtliche Gegner, die sich im Umfeld befinden, rot markiert und an einem leuchtet die Bezeichnung „Squealer“. Der Entwickler erklärt uns, dass dieser Gegner sofort zu einem Telefon rennt, um Verstärkung anzufordern, sollte er uns erspähen. Wir können uns nun aussuchen, ob wir wieder Hilfe von einem verbündeten Verbrecher holen, der das Telefon abschaltet, oder erst mal versuchen, die Petze heimlich auszuschalten, bevor wir seine Freunde angreifen. Wir entscheiden uns für letztere Variante und bewegen uns ungesehen über das Gelände, indem wir die verschiedenen Deckungsmöglichkeiten nutzen. Ein Druck auf den rechten Stick und Lincoln schleicht in gebückter Haltung vorwärts, mit einem Druck auf die A-Taste schmiegt sich der Anführer des Black Mobs an Objekte. Halten wir die A-Taste gedrückt, gehen wir weiterhin in Deckung bleibend um ein Hindernis. Das ist sicherlich nicht innovativ für Third-Person-Gameplay, dafür aber eingängig und funktioniert richtig gut.

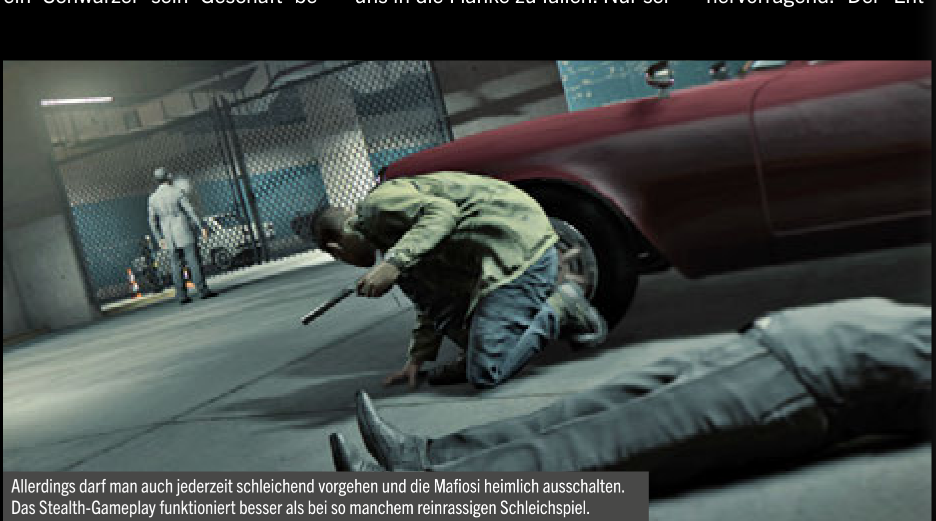
> Euch erwartet ein Soundtrack mit über 100 Songs aus den 60ern.

Als wir den Squealer endlich erreichen, nähern wir uns ihm von hinten und betätigen per B-Taste einen Takedown, bei dem Lincoln richtig brutal ans Werk geht. Mehrere Male sticht er dem Gangster das Messer in den Hals, bevor dieser tot zusammensackt. Würden wir weiterhin schleichen wollen, könnten wir nun sogar den Leichnam aufheben und in eine dunkle Ecke zerren. Wir halten uns aber an unseren ursprünglichen Plan und werfen einen Molotowcocktail zwischen zwei Gangster. Chaos bricht aus und unsere Zielperson läuft unvorsichtigerweise direkt in unsere Schusslinie. Einen Kopfschuss aus der abgesägten Schrotflinte später

Das Deckungssystem in den Schießereien geht sehr gut von der Hand und ist ein wichtiges Gameplay-Element.

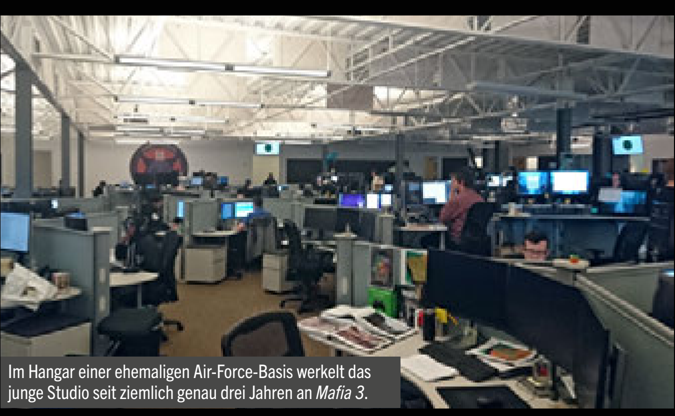
und unser Ziel ist Geschichte. Anschließend zerstören wir noch ein paar Trucks der Baufirma, wodurch wir der zu erreichenden Schadenssumme ein Stück näher kommen.
Bei Lieutenant Nummer 2 wollen wir dann wirklich konsequent schleichen. Um schnell an den Verbrecher heranzukommen, spähen wir erneut die Umgebung aus und gehen schließlich durch ein kleines Geschäft Richtung Hinterausgang, da wir so quasi direkt hinter dem Schuft auftauchen können, ohne dass uns seine Spießgesellen bemerken. Das war zumindest der Plan. Der Besitzer des Ladens möchte jedoch partout nicht, dass ein Schwarzer sein Geschäft betritt und macht so einen Aufstand, dass die bösen Buben im Hinterhof auf uns aufmerksam werden. Laut Worch sollen die verschiedenen ermöglichten Spielweisen im Verbund mit dieser Art von Zufallsereignissen dazu führen, dass jeder Spieler sein eigenes Abenteuer erlebt.

Also folgt doch wieder der Griff zur Schrotflinte. Diesmal liefern wir uns allerdings ein längeres Gefecht, da der Squealer sofort zum Telefon gerannt ist und Verstärkung gerufen hat. Der Kampf ist richtig intensiv und fordernd, da die Übermacht geschickt in Deckung geht und oftmals sogar versucht, uns in die Flanke zu fallen. Nur selten stürmt ein Gegner geradewegs auf uns zu. Worch erklärt uns, dass die KI in diesem Stadium des Spiels noch einige Fehler hat, aber schon daran gearbeitet wird, diese zu beseitigen. Da wir also alle Hände voll zu tun haben, kommen wir erstmals in den Genuss des tollen Gunplays von *Mafia 3*. Die Waffen fühlen sich wuchtig an, es gibt ein richtig gutes Treffer-Feedback und zudem klingen die Schüsse auch akustisch hervorragend. Der Ent-


Allerdings darf man auch jederzeit schleichend vorgehen und die Mafiosi heimlich ausschalten. Das Stealth-Gameplay funktioniert besser als bei so manchem reinrassigen Schleichspiel.

PC GAMES ZU GAST BEI HANGAR 13

Das noch junge amerikanische Entwicklerstudio werkelt seit ziemlich genau drei Jahren an *Mafia 3* und hat seinen Sitz im kalifornischen Novato, nur wenige Meilen von San Francisco entfernt. Das Team arbeitet in einem umgebauten Hangar auf einer ehemaligen US-Air-Force-Basis. Dabei handelt es sich jedoch nicht um Hangar 13, sondern tatsächlich um Hangar 10. Die 13 kam nur in den Namen, weil Studio-Chef Haden Blackman meinte, dass dies in Verbindung mit der schwarzen Katze im Firmenlogo ein mysteriöses Flair habe. Obwohl es das Studio noch gar nicht lange gibt, arbeiten dort zahlreiche Entwickler-Veteranen. Der nebenbei erfolgreiche Comic-Autor Blackman war beispielsweise viele Jahre bei Lucas Arts und spielte unter anderem bei den Entwicklungen von *Knights of the Old Republic* und *The Force Unleashed* eine große Rolle. Der deutsche Design Director Matthias Worch hingegen arbeitete an *Dead Space 2* und dem eingestellten, aber vielversprechenden *Star Wars: 13-13*. Zudem sind immer noch viele Mitarbeiter der *Mafia*-Erfinder von 2K Czech in den Entwicklungsprozess eingebunden.



Im Hangar einer ehemaligen Air-Force-Basis werkelt das junge Studio seit ziemlich genau drei Jahren an *Mafia 3*.



Der Deutsche Matthias Worch ist Design Director bei Hangar 13 und arbeitete zuvor unter anderem bei Lucas Arts und Visceral Games.

wickler von Hangar 13 erläutert uns, dass besonders viel Mühe in das Sounddesign gesteckt wurde, um die Atmosphäre noch mal zu stärken. Sogar das Quietschen der Reifen unseres Autos verändert sich je nach Temperatur der Reifen. Dafür mietete das Studio extra einen Tesla, mit dem sie über längere Zeit auf einem Parkplatz Donuts drehten. Das klingt verrückt und ist es auch, hört sich aber super an.

Mafioso nach eigenem Gusto

Beim dritten Fiesling klappt dann aber endlich die leise Methode. Geschickt huschen wir von Deckung zu Deckung und umgehen die unwichtigen Handlanger oder schalten sie mit Stealth-Takedowns aus. Die Steuerung geht dabei richtig gut von der Hand, weshalb wir auch unseren nächsten Auftrag so angehen wollen, bei dem wir aus einem Gangster namens Dominic ein paar Informationen zu Tony DeRazio herauskitzeln sollen. Matthias Worch bittet uns jedoch, die Bewacher laut auszuschalten, um den potenziellen Spitzel aufzuscheuchen. Als wir dem ersten Beschützer ein Magazin unserer MG in den Leib pumpen, sehen wir auch schon, wie unser Ziel panisch zu seinem Wagen rennt und wir spurten durch das Gewehrfeuer der verbliebenen Gang-Mitglieder hinterher. Als Lincoln das Auto im letzten Augenblick erreicht, drücken wir schnell auf X, öffnen die Tür, schubsen Dominic auf den Beifahrersitz und rasen los. Zuerst weigert sich der Fiesling neben uns, DeRazio zu verraten, sodass wir ihn mit tollkühnen Fahrmanövern so lange einschüchtern, bis er endlich auspackt. Dieser Missionsverlauf ist sicherlich nicht neu, aber spaßig. Zudem hätten wir die Aufgabe ja auch noch anders angehen können und vielleicht wären wir dabei wieder über ein Zufallsereignis gestolpert. Durch die verschiedenen Möglichkeiten, eine Mission zu bewältigen, soll sich *Mafia 3* immer frisch anfühlen, meint Matthias Worch neben uns.

> Zufallsereignisse sollen für Abwechslung sorgen.

Das wollen wir doch mal sehen. In der nächsten Mission sollen wir nämlich auf der riesigen Baustelle von DeRazio aufräumen, welche von einer Vielzahl bewaffneter Gangster bewacht wird. Um zu sehen, ob man diese größere Story-Quest wirklich auf verschiedene Arten lösen kann, starten wir diese Mission gleich drei Mal. Beim ersten Versuch suchen wir uns eine kleine Gasse und klettern ungesehen über den Zaun. Nach und nach schalten wir die Wachen hinterrücks aus – klappt.

Beim zweiten Anlauf gehen wir auch zunächst leise vor, suchen uns einen anderen Eingang und postieren uns anschließend auf einem Gerüst, wo wir das zuvor bei Cassandra georderte Scharfschützengewehr auspacken und die Wachen ins Visier nehmen. Wir konzentrieren uns aber so sehr auf die in Deckung hechtenden Gegner, dass wir nicht merken, wie hinter uns ein Gegner heranstürmt und uns seinen Gewehrkolben über den Kopf zieht. Kurz bevor Lincoln zu Boden geht, können wir den Mafioso



In den Schießereien lassen sich genretypisch natürlich allerlei explosive Objekte einsetzen, um den Gangstern einzuheizen.



Offene Gefechte solltet ihr meiden, da Lincoln nicht besonders viele Treffer einstecken kann.



Bisher spricht Hauptcharakter Lincoln Clay eher mit Taten statt Worten. Wir sind gespannt, ob uns der Vietnam-Veteran letztendlich genauso ansprechen wird wie Tommy Angelo oder Vito aus den ersten beiden Teilen.

Natürlich gehören auch rasanate Autofahrten inklusive Schusswechsel zu Mafia 3.

im Nahkampf besiegen. Allerdings haben wir durch dieses Scharmützel den letzten verbliebenen Squealer aus den Augen verloren und schon stürmt die Verstärkung auf uns zu. Per Y spritzen wir dem angeschlagenen Lincoln Medizin, um seine Gesundheit aufzufüllen, und stürzen uns in den Kampf. Die Übermacht der Gegner drängt uns jedoch in eine Ecke und wir beißen ins Gras – hätte geklappt, wenn wir besser aufgepasst hätten. Der neben uns sitzende Design Director grinst und merkt an, dass wir wohl besser vorher die Telefone manipuliert hätten.

Beim letzten Versuch wollen wir es dann wissen. Erst ziehen wir den Telefon-Joker über das Ringmenü, steigen in ein Auto, rasen durch einen Maschendrahtzaun, hinter dem zwei Gangster stehen, und fordern schließlich selbst bewaffnete Unterstützung von Vito an. Auf der Baustelle entbrennt nun eine wahre Schlacht, aus der wir am Ende siegreich hervorgehen und auch noch erfahren, wo sich DeRazio aufhält. Also klauen wir das Auto von einem bekannten Mafioso und gelangen so in die Tiefgarage des Luxuskomplexes, wo der Glatzen-Tony in seinem Penthouse sitzt. Schritt für Schritt kämpfen wir uns nach oben. Erst schleichend, später wild um uns schießend, bis wir schließlich unsere Zielperson erreichen und sie zur Strecke bringen. Nun stehen wir jedoch vor einer weiteren großen Herausforderung, wir müssen nämlich entscheiden, welchem unserer Verbündeten wir die Kontrolle über das neu erlangte Gebiet übergeben.

Die Erzählung steht über allem

Jedes Mal, wenn wir ein Gebiet einnehmen und die Geschäfte der Mafia übernehmen, übergeben wir dieses zur Verwaltung einem unserer Spießgesellen. In unserem Savegame ist Burke schlecht auf Lincoln zu sprechen, da er bisher öfter übergangen wurde. Vertrauen wir ihm den Downtown-Bezirk an, glätten sich die Wogen. Wir entscheiden uns jedoch für Vito und Burke ist außer sich vor Wut. Matthias Worch erklärt uns, dass die Launen unserer Verbündeten auch Auswirkungen auf die Nebenmissionen haben können. Von denen soll es nun nämlich viel mehr geben als noch bei *Mafia 2*, jedoch sollen diese nicht aus dem Zusammenhang gerissene Sammelaufgaben oder sonstige Open-World-Beschäftigungstherapien sein, sondern schlüssig in die Hauptstory eingegliedert sein. Nebenmissionen gibt es nur direkt bei den Verbündeten, für die man verschiedene Gefallen erfüllen soll. So soll man zugleich die Beziehung zu seinen Unterbossen pflegen und die Hintergrundgeschichten zu den einzelnen Charakteren erfahren. Außerdem sollen die Quests so aufgebaut sein, dass es vom Spielverlauf her Sinn ergibt, dass Lincoln sie übernimmt.



In manchen Szenen darf Lincoln sich entscheiden, ob er Handlanger von Marcano ausschaltet oder lieber in seine eigene Organisation aufnimmt.

Mehr wollte Worch leider nicht verraten, obwohl sich das alles ein wenig kryptisch anhört. Das Zusammenspiel von Gameplay und Story verspricht aber auch gehöriges Potenzial für die Erzählung. Diese ist Hangar 13 nämlich besonders wichtig, wie sämtliche Entwickler immer wieder betonen. Genau deshalb habe man auch Lincoln Clay als Hauptcharakter gewählt, da er mit jedem Ereignis dieser Zeitperiode gewisse Reibungspunkte habe, die ihn zu einem interessanten Antihelden machen. Auch zur Hauptfigur will man darüber hinaus aber nicht mehr verraten. Schade, denn da unser Spielstand schon etwas weiter fortgeschritten war, wirkten die Zwischensequenzen rund um Clay, seinen CIA-Kontakt Donovan und den Rest der Gang ein wenig zusammenhanglos und konnten uns den Charakter noch nicht so recht näherbringen. Matthias Worch ist jedoch überzeugt: „Ohne Lincoln Clay wäre *Mafia 3* ein schlechteres Spiel.“ Nach unserem Anspiel-Event sind wir jedenfalls davon überzeugt, dass *Mafia 3* verdammt viel Potenzial hat. ❑

CHRISTIAN MEINT



„Spielerisch schon richtig stark, jetzt muss die Geschichte noch nachziehen.“

Mafia 3 macht bisher einen richtig tollen Eindruck und überrascht mit einer offen angelegten Gameplay-Mechanik, welche das Actionspiel stets frisch wirken lässt. Da man die Missionen allesamt auf vielfältige Art und Weise lösen kann, gewinnt der Titel auch enorm an Wiederspielwert. Zudem fühlt sich die Spielmechanik richtig gut an. Das Schleichen funktioniert bestens und auch die Krawall-Variante unterhält mit klassischem Third-Person-Shooter-Gameplay und wuchtigem Waffen-Feedback. Auch das Service-System, mit dem man bei seinen Verbündeten hilfreiche Boni anfordert, gliedert sich gut ein und lässt sich taktisch einsetzen. Bei der Steuerung der Fahrzeuge wird es sicherlich unterschiedliche Meinungen geben, mir persönlich gefällt das sehr arcadige und driftlastige Fahrverhalten jedoch hervorragend. Es ist einfach passend, wenn man in Lincolns Muscle Car sofort die Reifen zum Qualmen bringt. Zudem ist das Setting richtig schön unverbraucht und atmosphärisch in Szene gesetzt. Leider stehen hinter der Story und dem Hauptcharakter immer noch ein paar Fragezeichen. Das System mit den in den Handlungsverlauf eingepassten Nebenmissionen besitzt auf jeden Fall viel Potenzial, doch über die Story gibt es immer noch zu wenig Infos. Außer dass Lincoln auf Rache aus ist und sich sein eigenes Verbrecher-Imperium aufbauen will, ist eigentlich gar nichts bekannt. Die wenigen Zwischensequenzen beim Hands-on brachten da leider auch nicht mehr Licht ins Dunkel. Und auch Hauptfigur Lincoln selbst zündete dadurch noch nicht. Ist Rache wirklich seine einzige Motivation? Was zeichnet den Charakter aus? Bisher kommt der Protagonist eher wie ein brutales Ekel rüber. Da die Entwickler aber immer betonen, wie wichtig ihnen die Story ist und dass Lincoln genau der richtige Charakter für die Geschichte ist, bin ich einfach mal optimistisch, dass sich dieser Eindruck mit ein wenig mehr Einblick noch ändert.



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dambuster Studios
Publisher: Deep Silver
Termin: 20.05.2016

Als Guerrillakämpfer lockt ihr vor allem in den gelben Zonen Feinde in Hinterhalte und schaltet sie dann aus.

Homefront: The Revolution

Überraschung: Der in der Vergangenheit problembehaftete Shooter präsentierte sich bei einem Anspieltermin für die Solokampagne erstaunlich unterhaltsam. **Von**: Wolfgang Fischer

Am liebsten wäre es den Entwicklern der Dambuster Studios, wenn potenzielle Käufer von *Homefront: The Revolution* einfach vergessen würden, dass es den ersten Teil jemals gab. Der Ego-Shooter aus dem Jahr 2011, damals noch von THQ veröffentlicht, war ganz ordentlich. Diverse Bugs in der Verkaufsfassung und eine ultrakurze, stark geskriptete Solokampagne sorgten aber dafür, dass *Homefront* ein Flop wurde. Damit sich dieses Fiasko bei Teil 2 nicht wiederholt, haben die Entwickler eine ganze Menge geändert. Statt kurzer Einzelspielerkampagne gibt es jetzt ein Quasi-Open-World-Gameplay mit einer ganzen Reihe von weitläufigen Zonen. Der durchaus gute, aber fehlerbehaftete Multiplayer aus dem Vorgänger musste einem Koop-Mehrspielerpart weichen, welcher aber in keiner Weise mit dem Singleplayer-Teil verbunden ist. Und auch die Story wurde umgeschrieben, denn vielen Spielern war die Geschichte von *Homefront* einfach zu weit hergeholt. *The Revolution* ist mehr Reboot als Fortsetzung: Die Invasion der Vereinigten Staaten durch nordkoreanische Truppen ist lediglich der letzte Schritt einer groß angelegten, langfristigen Kampagne. Die Nordkoreaner schafften es, durch geschickte Manipulation zu einem der Hauptrüstungs- und Techniklieferanten der Amerikaner zu werden. Eine Software-Hintertür ermöglichte es den Asiaten dann, auf Knopfdruck die US-Streitkräfte auszuschalten. Danach schleusten die Nordkoreaner ihre Truppen als angebliche Nothelfer ein und schafften so das Undenkbare.

Stiller Held, packende Story

Der Einstieg in die Solokampagne von *Homefront: The Revolution* ist nervenaufreibend und knallhart. Als Ethan Brady, frischgebackener Widerstandskämpfer gegen die nordkoreanischen Besatzer in der Stadt Philadelphia, werdet ihr gefangen genommen und müsst miterleben, wie zwei eurer Mitstreiter kaltblütig ermordet werden. In letzter Sekunde rettet euch Walker, der strahlende Held des Widerstands. Er wird dabei aber verwundet und dann auch noch geschnappt. Zusammen mit seinen Kameraden schwört ihr, Walker und die Stadt Philadelphia gleich mit zu befreien, koste es, was es wolle … Zumindest glauben wir, dass dies die Ziele unseres Helden sind. Sicher sein können wir nicht, denn der Hauptcharakter bleibt während des kompletten Spiels stumm. Ob Morddrohungen, Folter, Lob oder bei kritischen Einsatzbesprechungen … kein Piep ertönt von unserem Helden. Ein kleiner Schönheitsfehler von *Homefront: The Revolution*.

Spaß in Ampelfarben

Der Kampf um Philadelphia findet in *Homefront: The Revolution* in drei Zonen statt, die wiederum in mehrere Gebiete unterteilt sind. In der grünen Zone ist vom Krieg nur wenig zu spüren. Hier leben nordkoreanische Funktionäre, hohe Militärs und wichtige Kollaborateure. Im Rahmen unserer Anspielsession haben wir diese Zone und auch das Gameplay dort nicht zu Gesicht bekommen. In der gelben Zone hingegen leben die einfachen Menschen unter einer großen Militärpräsenz der Nordkoreaner und werden systematisch unterdrückt. Die rote Zone ist eine echtes Kriegsgebiet, in der sich Amerikaner nicht aufhalten dürfen. Die nordkoreanischen Truppen haben hier diverse Stützpunkte eingerichtet und schießen sofort auf Eindringlinge.

Unsere erste Aufgabe nach der Einstiegssequenz führt uns in ein solches Gebiet, das wir zusammen mit



Habt ihr es geschafft, die Bevölkerung ausreichend anzustacheln, rebellieren die Bürger und verschönern vormals besetzte Zonen mit diesen Graffitis.



Kuschel mich! Im Crafting-System von *Homefront: The Revolution* dürft ihr aus allerlei herkömmlichen Gegenständen wirkungsvolle Sprengkörper herstellen.

WOLFGANG MEINT

„Als hätte es den schwachen Vorgänger nie gegeben."

Homefront: The Revolution machte in der Vergangenheit nicht immer den besten Eindruck. Das lag aber auch daran, dass das damals Gezeigte oft unfertig und aus dem Zusammenhang gerissen wirkte. Nachdem wir nun mehrere Abschnitte der Solokampagne am Stück spielen durften, sieht die Sache ganz anders aus. Die paar Stunden, die wir mit einer sehr weit fortgeschrittenen PC-Fassung des Titels verbringen durften, waren stimmig und sehr unterhaltsam. Nur das eiserne Schweigen des Helden hat uns gestört. Bleibt zu hoffen, dass der Rest des locker über 20 Stunden langen Ego-Shooters das gute Niveau unserer Spieleindrücke halten kann und dass die Story hält, was das Gezeigte versprach.



Das ultimative Ziel in den gelben Zonen von Philadelphia: die Menschen zu einer Revolution und dem offenen Widerstand gegen die Aggressoren aufstacheln.

anderen Widerstandskämpfern den Invasoren entreißen sollen. Vor jedem Einsatz dürfen wir uns in der jeweiligen Guerrillabasis mit neuen Waffen ausstatten, Upgrades kaufen und aus alltäglichen Gegenständen diverse Hilfsmittel wie Molotow-Cocktails oder Sprengsätze basteln. Als Währung dienen erbeutete nordkoreanische Technikbauteile und Geld. Geld könnt ihr wie Munition und Gegenstände finden, gefallenen Soldaten abnehmen oder auch als Missionsbelohnung erhalten. An nordkoreanische Technik zu kommen, ist da schon ein wenig komplizierter. Dafür müsst ihr die zuvor genannten, teilweise stark befestigten Bases der Invasoren einnehmen.

So schaltet ihr sukzessive bessere Waffen und nützliches Equipment frei, das ihr bei euren Feldzügen dringend benötigen werdet. Durch leichtere Rüstung könnt ihr euch schneller bewegen – und ein größerer Rucksack erhöht beispielsweise eure Tragefähigkeit für gefundene Wertsachen. Letztere dürft ihr in Resistance-Stützpunkten für zusätzliche Knete verkaufen. Das Upgrade-System für Waffen ist simpel und gut. Abhängig von der Waffenart dürft ihr eure Knarren mit verschiedensten Zusatzteilen versehen, die sich allesamt auf die Charakteristika der Waffe auswirken. Zielfernrohre erhöhen die Präzision, größere Magazine geben euch mehr Taktikoptionen in Gefechten und andere Läufe oder Unterlauferweiterungen sorgen für mehr Durchschlagskraft oder Stabilität beim Feuern.

So spielt sich die rote Zone

Die Aufgabenstellungen in der roten Zone waren vielfältig und abwechslungsreich. Wir haben zum Beispiel Mobilfunkzugangspunkte gehackt, um mehr Infos über wichtige Orte im Einsatzgebiet zu erhalten, Kameraden beim Kampf unterstützt und diverse nordkoreanische Stützpunkte ausgehoben. Das wirkte alles sehr stimmig und unterhaltsam. Nicht zuletzt auch, weil die Gebiete durchaus weitläufig und gut gestaltet sind. Eine herrliche Abwechslung zum stark durchgeskripteten Vorgänger, der praktisch keine Gameplay-Freiheiten ermöglichte. Es gibt in *Homefront: The Revolution* viel zu entdecken und noch mehr tun. Abseits der Hauptquest warten zudem zahlreiche Nebenmissionen oder Aufträge auf euch, für deren Erfüllung stets zusätzliche Knete oder nützliche Hilfsmittel winken. Als Fortbewegungsmittel in dieser Zone dienen Motorräder, deren Steuerung noch Feintuning vertragen könnte. Anhand unserer zeitlich eingeschränkten Erfahrungen lässt sich natürlich noch nicht sagen, ob die Befreiung von Gebieten in der roten Zone auch im späteren Spiel noch Laune macht und wie sehr sich Aufgabenstellungen am Ende gleichen werden.

Es lebe die Revolution!

Eine ganz andere Erfahrung bietet die gelbe Zone. Hier dreht sich alles darum, die amerikanischen Mitbürger zur namensgebenden Revolution aufzustacheln. Während ihr in der roten Zone Mitstreiter rekrutieren könnt, die euch unterstützen, seid ihr hier alleine unterwegs. Und ihr müsst gut aufpassen, nicht zu viel Aufsehen zu erregen. sonst werdet ihr in ein Feuergefecht verwickelt, das ihr nicht gewinnen könnt. Wenn es zu heiß wird, bleibt euch nichts anderes übrig, als euch in einem sicheren Unterschlupf oder auch mal in einem Müllcontainer zu verstecken. Die auf Schleichen und vorsichtiges Vorgehen ausgerichteten Aufgabenstellungen in Gebieten der gelben Zone unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht vom Gameplay in den offenen Kriegsgebieten. Ziel eurer Aktionen hier ist es, die Moral eurer Landsleute zu stärken, verdeutlicht durch eine Fortschrittsanzeige, die die passende Bezeichnung „Herz und Verstand" trägt. Durch euren Einfluss verändert sich das Gebiet zusehends: Man sieht mehr pro-amerikanische Graffitis und Bürger beginnen sich gegen den Feind im eigenen Land aufzulehnen. Erreicht die Anzeige 100 Prozent, herrscht offener Aufruhr in den Straßen von Philadelphia.

Durchweg positive Eindrücke

Was uns neben dem kurzweiligen Gameplay in der gesamten Anspielsession überzeugt hat, waren die Präsentation und Atmosphäre in *Homefront: The Revolution*. Die Charaktere und ihre Aktionen wirken, angefangen bei normalen NPCs bis hin zu storyrelevanten Figuren, gut designt, stimmig und glaubwürdig. Abgesehen vom stummen Helden natürlich. Durchweg gelungen sind auch die Levels samt sehenswerter Licht- und Wettereffekte, die dank Cry-Engine in der angespielten PC-Version richtig gut aussahen. Eines ist auf jeden Fall sicher: *Homefront: The Revolution* befindet sich nach der turbulenten Entstehungsgeschichte mittlerweile auf einem richtig guten Weg und der geplanten Veröffentlichung dürfte auch nichts mehr Wege stehen. Und vielleicht schaffen es die Entwickler bis dahin auch, dem Koop-Multiplayer-Part des Spiels die letzten Macken auszutreiben. ❑

Von: Dirk Walbrühl/
Peter Bathge

Das Spiel um Fallen und Grünhäute geht in die dritte Runde. Dieses Mal steht Teamplay im Vordergrund – und ein Free2Play-Konzept.

Genre: Online-Action
Entwickler: Robot Entertainment
Publisher: Gameforge
Termin: 2. Quartal 2016



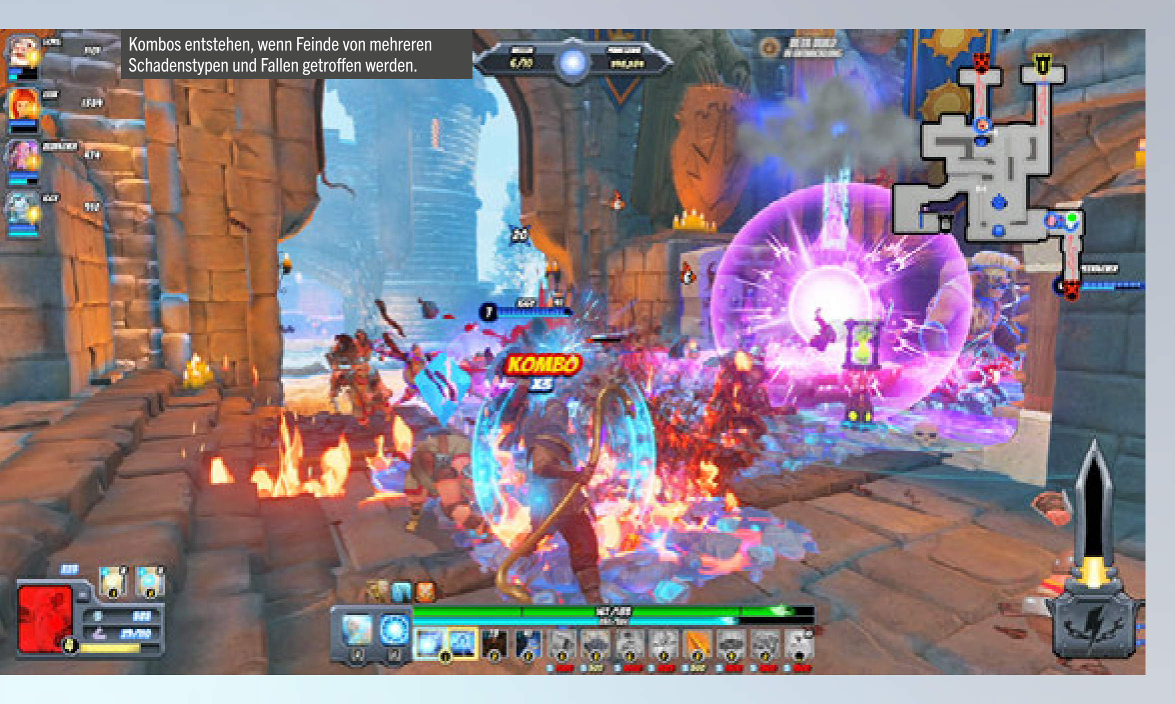
Orcs Must Die! Unchained

Der virtuelle Völkermord geht weiter: Auch 2016 ist der Spieler in *Orcs Must Die!* wieder für den Tod vieler tausend Pixel-Grünhäute verantwortlich. Die beiden Vorgänger von 2011 und 2012 (PCG-Wertungen: 83 und 84) standen für einen bunten Mix aus Third-Person-Action und Tower-Defense-Strategie, garniert mit viel comichaft überzeichneter Brutalität. Was als Einzelspieler-Titel begann und im Nachfolger um einen Koop-Modus für zwei Spieler erweitert wurde, wagt mit dem dritten Teil *Unchained* den Sprung zu einem reinrassigen Online-Spiel. Neben einem MOBA-ähnlichen Spielmodus für zwei Teams à fünf Spieler bietet *Unchained* glücklicherweise auch klassische PvE-Gefechte gegen KI-Orks. Wir waren beim offenen Betatest dabei.

Vertraute Feinde

Am grundlegenden Spielprinzip von *Orcs Must Die!* hat sich nicht viel geändert. Eine Horde Monster stürmt in mehreren Phasen aus unterschiedlichen Toren in Richtung eines Dimensionsrisses, den der Spieler verteidigen muss. Der Weg führt durch verwinkelte Katakomben und Festungsanlagen, in denen ihr tödliche Fallen und Wächter installiert, um die Grünhäute aufzuhalten. Reichen die nicht aus, muss der Held auch selbst zu Zauberstab und Armbrust greifen und das klassische Tower-Defense-Spielprinzip erhält plötzlich einen großzügigen Schuss Action. Manche Mitglieder der Ork-Horde sind besonders schnell und flitzen an langsamen Fallen vorbei, andere überspringen Barrikaden und greifen gezielt Helden an – so weit, so bekannt.

Neu im PvE-Modus von *Unchained* sind Bosse der Horde, die



Kombos entstehen, wenn Feinde von mehreren Schadenstypen und Fallen getroffen werden.

besonders viel aushalten und hart zuschlagen, sowie feindliche Helden, die Fallen ganz ignorieren und nur Wächter oder Spielercharaktere angreifen. In jedem Level werden die Bosse ausgewürfelt, was den Wiederspielwert erhöht. Dazu kommen neue Standardtruppen der Horde, etwa Schildträger, die kaum Schaden von vorne nehmen und damit bestimmte Fallentypen auskontern.

Neue Freunde

Unchained ist ein Client-basiertes Onlinespiel, das eine Internetverbindung erfordert. Dennoch lassen sich die PvE-Gefechte im sogenannten Survival-Modus auch alleine bewältigen. Der klare Fokus liegt aber auf Teamplay mit bis zu vier anderen Helden. Dazu lassen sich Freunde einladen oder aber per Warteschlange zufällige Spieler zu einem Fünfer-Team zusammenfassen. In einer Heldenauswahl wählt jeder seinen Charakter und sein Deck (siehe Kasten rechts) für die Partie. Das erinnert an MOBA-Spiele wie *League of Legends* und erfordert Absprachen beim Fallenbau, vor allem wenn die Ork-Horde von mehreren Seiten angreift. Die zwölf Beta-Klassen erfüllen typische Rollen auf dem Schlachtfeld. Einige heilen und unterstützen Verbündete mit Buffs. Andere halten viel aus und setzen Gegner kurzzeitig fest.

Damit unerfahrene Anfänger nicht mit Profis zusammengewürfelt werden, folgt *Orcs Must Die! Unchained* einem Level-System. Für bestandene Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte und Beute, mit denen Spieler neue Fallen basteln, Eigenschaften freischalten (etwa mehr Schaden gegen Gnolle) oder sogar neue Helden aktivieren. Dass mit steigender Spielerstufe auch die Gegner mehr aushalten und stärker austeilen, liegt auf der Hand.

Wenige Karten, viele Levels

Orcs Must Die! Unchained kennt im Survival-Modus acht Karten, von eisigen Festungen bis zum Piratendorf. Das mag auf den ersten Blick wenig erscheinen, doch die Programmierer greifen zu einem Trick: Jede Karte hat unterschied-

ACHTUNG, FALLE!



Orcs Must Die! Unchained erschlägt den Spieler förmlich mit der Auswahl an Fallen. Zwischen den Matches erstellt ihr deshalb eines von mehreren Kartendecks. Pro Partie dürft ihr bis zu sechs Fallen mitnehmen, dazu kommen noch Gegenstände wie ein Feuerring oder Heiltränke. Die meisten Fallen stehen zu Beginn des Spiels noch nicht zur Verfügung und müssen mühsam gecraftet werden. Die Bauteile dazu gibt es zufällig als Beute nach einer Partie. Zusätzlich hat jeder Held eine besondere Falle, die nur er aufstellen darf. Aus Balancing-Gründen unterscheidet das Spiel zwischen PvP-Kartendecks und solchen, die nur im Survival-Modus gegen die KI erlaubt sind. Damit den Spielern nicht so schnell langweilig wird, dürft ihr alle Fallen per Crafting auch noch in mehreren Stufen aufrüsten.



Es gilt, die Fallen taktisch klug im Team zu kombinieren, um möglichst viele Gegnerwellen zu überleben.

KOSTENLOS MIT KAUF-OPTION: DER FREE2PLAY-SHOP

Vom Indie-Titel mit Festpreis zum Gratis-Spiel mit optionalem Item-Shop: Die *Orcs Must Die!*-Serie wagt sich mit *Unchained* in MOBA-Gewässer.

Das dritte *Orcs Must Die!* ist ein Free-2Play-Spiel und kostenlos spielbar. Alle nicht-kosmetischen Items kann man sich ohne Geldeinsatz erspielen, indem man gewonnene Handwerksmaterialien zu Spielkarten verarbeitet. Dabei kommen neben den Fallen auch spielbare Helden heraus. Vielspieler werden belohnt: Wer sich täglich einloggt, erhält besondere Geschenke wie seltene Materialien. Obendrein stehen wie in *League of Legends* jede Woche fünf neue Helden allen Spielern zur Verfügung. Wer eine Klasse häufig spielt, schaltet Farbvarianten frei – *Heroes of the Storm* lässt grüßen. Um ohne langen Grind schnell an Inhalte zu kommen, kann man echtes Geld gegen Gold eintauschen. Damit lassen sich alle Karten ohne Umwege erstehen. Gold- und damit geldexklusiv sind Helden-Skins sowie Schatzkisten, die zufällige Beute enthalten – von Materialien über Helden bis zu Fallen. Der Kaufdruck ist dabei eher gering, solange man etwas Geduld zum Freispielen mitbringt.



Nach gewonnenen Partien erhaltet ihr zahllose Crafting-Materialien, mit denen ihr neue Spielkarten und Items herstellt.



Die teils abgedrehten Helden-Skins sind reine Kosmetik und können nur mit Echtgeld erworben werden.



Insgesamt zwölf Helden gibt es aktuell in der Beta. Zwei weitere Klassen sind bereits in der Mache.

liche Tore, die je nach Level mal verschlossen, mal offen sind. Das verändert die Laufwege der Horde und sorgt für insgesamt 51 verschiedene Konfigurationen, die teilweise neue Strategien erfordern. Erst auf der Maximalstufe von 100 sind alle Levels freigespielt und können dann in einem Endlos-Spielmodus angegangen werden – die ultimative Endgame-Herausforderung für eine eingespielte Heldengruppe.

Kartenkenntnisse sind von Vorteil, denn überall verstecken sich vorinstallierte Fallen wie Bombenfässer, rollende Steine à la *Indiana Jones* oder Töpfe mit siedendem Öl. Sie sind enorm wichtig, um die Horde zu erledigen, wenn die eigenen Fallen nicht mehr ausreichen. Aber Achtung: Diese Bonusfallen lassen sich nur wenige Male aktivieren, bevor sie verschwinden.

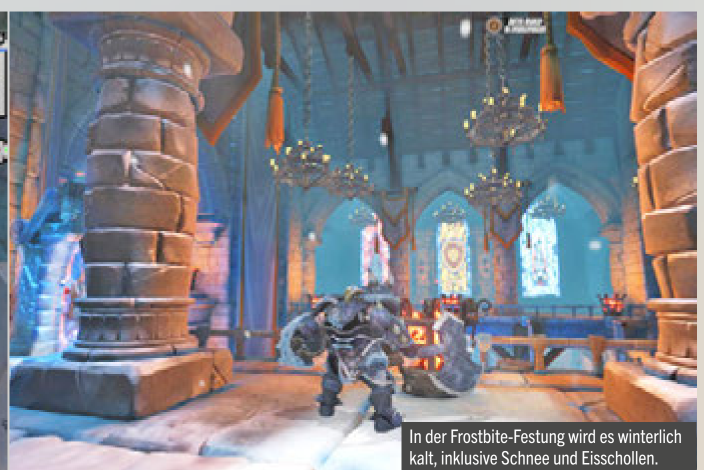
Neues Wächtersystem

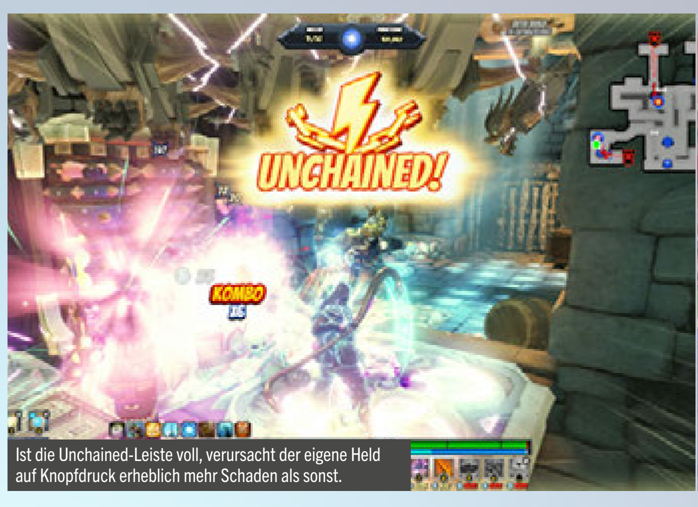
In den ersten beiden Teilen von *Orcs Must Die!* war das massenhafte Aufstellen von Wächtern, KI-gesteuerten Hilfstruppen, eine sehr beliebte Stategie. Bogenschützen etwa waren günstig und erledigten Feinde gezielt aus der Entfernung. Damit ist im dritten Teil Schluss. Wächter lassen sich nur noch an bestimmten Stellen platzieren. Jeder am Kampf beteiligte Held darf lediglich zwei dieser Champions beschwören, danach ist für den Rest der Partie Schluss. Dafür heilt ein Wächter auch die Lebenspunkte seiner Verbündeten und dient damit als Rückzugsort im Kampf. Ressourcen kostet das Anheuern eines Wächters übrigens nicht mehr. Im Gegensatz zum Bau der kreativen Fallen, die Gegner automatisch zerstampfen, in Brand setzen oder mit Pfeilen durchlöchern. Sich mit den Mitspielern abzusprechen und eine klug geplante „Killbox“ aus unterschiedlichen Fallen zu bauen, macht viel Spaß!

Unchained!

Auch anders als bei den Vorgängern haben Kopfschüsse in *Orcs Must Die! Unchained* keine Vorteile mehr. Dafür läuft im Kampf ein


Die Fallen schalten nur selten alle Gegner einer Welle aus, sodass die Helden selbst ran müssen.


In der Frostbite-Festung wird es winterlich kalt, inklusive Schnee und Eisschollen.



Ist die Unchained-Leiste voll, verursacht der eigene Held auf Knopfdruck erheblich mehr Schaden als sonst.



Das Kartendesign ist sehr verspielt, so rücken Monster teilweise auf Piratenschiffen oder in Belagerungstürmen an.

Kombo-Zähler mit, wenn Feinde von mehreren Fallentypen nacheinander getroffen werden. Je mehr Kombos, umso schneller füllt sich die Unchained-Leiste. Ist diese voll, verursacht der eigene Held für einige Sekunden mit allen Fähigkeiten deutlich mehr Schaden – das erinnert an die Ultimate-Fähigkeiten in MOBAs. Der richtige Einsatz des Unchained-Modus kann gerade in späteren Levels über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Brandneu: der Belagerungsmodus

Der klassische Verteidigungskampf gegen KI-Horden ist aber nur ein Teil von *Orcs Must Die! Unchained*. Der Belagerungsmodus führt erstmals PvP-Elemente in die Reihe ein. Auf speziellen Karten sind dazu zwei Dimensionsrisse gegenübergesetzt. Jede Mannschaft muss die eigene Basis verteidigen und gleichzeitig an der Seite von automatisch agierenden KI-Schergen (Creeps) den feindlichen Riss erstürmen. Kluge Aufgabenverteilung ist der Schlüssel zum Sieg: Verteidiger bauen Fallen, Angreifer wählen in mehrfach aufrüstbaren Kriegslagern die Zusammenstellung der Horde und geleiten sie zum Ziel. Denn nur die KI-Monster können den Riss selbst beschädigen, menschliche Spieler kümmern sich vorwiegend um die anderen Helden und deren Wächter. Zudem lassen sich mit manchen Fähigkeiten gegnerische Fallen kurzzeitig deaktivieren, das ist Gold wert. Ab und zu öffnen sich auch besondere Kartenpunkte, die eingenommen werden müssen, um der eigenen Horde einen Boss zu spendieren.

Der Belagerungsmodus spielt sich erfrischend anders und besitzt offensichtliche MOBA-Züge. Eine unterhaltsame Abwechslung zum bekannten Spielprinzip ist das allemal, obwohl *Orcs Must Die! Unchained* für viele Spieler und besonders Serien-Fans wohl hauptsächlich aufgrund des kooperativen PvE-Modus interessant sein dürfte.

Crafting, Sammeln und Echtgeld

Während sich die beiden Vorgänger in ein paar dutzend Stunden durchspielen ließen, will *Unchained* Langzeitmotivation erzeugen. Nach jeder Partie regnet es deswegen Beute und zufällige Baumaterialien. Mit den vielen unterschiedlichen Ressourcen baut ihr euch wie in *Hearthstone* neue Karten, wodurch ihr Zugriff auf weitere Helden, Wächter, Ausrüstungsgegenstände und Fallen erhaltet. Bis alle 45 Fallen freigeschaltet ist, dauert es sicher eine Weile – auch weil *Unchained* ein Free2Play-Spiel ist und Publisher Gameforge im optionalen Item-Shop viele Erleichterungen samt schnellerer Freischaltungen gegen Echtgeld anbietet (siehe Kasten auf der linken Seite).

Humor dank Gewalt

Auf eines muss man sich bei *Orcs Must Die!* einstellen: Ernst nimmt sich die Serie nicht. Das gilt vor allem für den dritten Teil. Die Monster laufen treudoof in die Fallen und beklagen dabei resigniert ihr Pech. Die Helden hauen ständig markige Sprüche raus und das Tutorial ist ein wahres Feuerwerk an Humor. Das Spielprinzip ist brutal, wird aber durch den Grafikstil entschärft: Grünhäute werden erst auf Feuerflächen geröstet, dann von Nadelwänden mit Geschossen gespickt und in Klingenfallen schließlich geschnetzelt – spritzendes Blut und fliegende Körperteile inklusive. Wer darüber schon in den Vorgängern grinsen musste, der wird auch mit *Unchained* viel Freude haben. Glaubt ihr nicht? Überzeugt euch doch einfach selbst! Der offene Betatest geht im Mai oder Juni in die fertige Release-Version über, den Gratis-Download gibt's auf http://de.omd.gameforge.com und bei Steam. ❑





„Taktischer als die Vorgänger dank Fünfer-Teams“

Ich habe zahllose Stunden in die ersten beiden Teile von *Orcs Must Die!* gesteckt. Daher war ich gespannt auf *Unchained*, aber auch ein wenig skeptisch: Passt so viel Multiplayer überhaupt zum Tower-Defense-Hit? Es passt. Gemeinsam mit Freunden macht das Verhauen der Horde umso mehr Spaß. Die Levels sind dabei noch immer sehr anspruchsvoll und ohne gutes Teamspiel geht spätestens ab Stufe 30 nichts mehr. Die Free2Play-Elemente mit Echtgeld-Shop stören mich dabei kein Stück. Das Craften von Fallen motiviert, der Belagerungsmodus ist eine nette Abwechslung. Die stärkste Neuerung für mich sind aber die Helden! Die spielen sich sehr unterschiedlich und für jeden muss ich neu lernen, wie ich seine Fähigkeiten optimal einsetze – sehr gut. Wenn Entwickler Robot Entertainment jetzt noch ein paar neue Karten einbaut, bin ich im siebten Tower-Defense-Himmel.

* Dirk Walbrühl ist freier Autor für unsere Schwesternzeitschrift Buffed.



Im Belagerungsmodus stehen PvP-Kämpfe für zehn Spieler auf dem Programm.

Die Verwandlung in einen Dämon (links) lässt die Balance bislang stark kippen.

Doom

In der Beta noch nicht abschaltbar: der aufdringliche Unschärfe-Effekt (links) und das enge Sichtfeld (Field of View, FoV).

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** id Software **Publisher:** Bethesda **Termin:** 13.05.2016

Von: Peter Bathge

Doom wird laut Entwickler ein Shooter alter Schule. Die Multiplayer-Beta hat gezeigt: So ganz korrekt ist dieser Werbespruch nicht.

AUF HEFT-DVD



Video zum Spiel

Das klassische Deathmatch, der ikonischste Spielmodus von Multiplayer-Shootern, mag eine Erfindung des allerersten *Doom*-Spiels sein. Seit diesen Pioniertagen des Genres ist ids pfeilschnelle Dämonen-Ballerei aber schon lange nicht mehr für Multiplayer-Innovationen bekannt. Stattdessen beherrschten jahrelang *Quake* und *Unreal Tournament* die Online-Server am PC, bevor *Battlefield* und *Call of Duty* das Zepter übernahmen. Das für Mitte Mai angekündigte *Doom*-Remake soll für eine Rückkehr des klassischen Arena-Shooter-Gameplays stehen. Tatsächlich offenbart die Beta nach dem positiven Ersteindruck aber viele ärgerliche Zugeständnisse an moderne Shooter-Standards.

Gar nicht so oldschool

Die bunten Schadenszahlen, die im *Doom*-Mehrspielermodus à la *Borderlands* von getroffenen Gegnern aufsteigen, hat wohl kein Serien-Fan bei id Software bestellt. Genauso wenig wie die im Detail schwammige Steuerung, die vielen Beta-Spielern am PC nicht präzise genug erschien. Grund dafür: ein sogenanntes Input-Lag, der Feind rasanter Online-Action. Auch der Verzicht auf einen Server-Browser zugunsten des typischen Matchmakings stieß viele Fans vor den Kopf, die sich eine ähnlich PC-fokussierte Umgebung erhofften wie in *Quake Live* oder dem im Alpha-Stadium befindlichen neuen *Unreal Tournament*, das Epic in Zusammenarbeit mit der Community entwickelt. Gerade die Bewegungsgeschwindigkeit der *Doom*-Marines hat viele Beta-Tester enttäuscht, sie war ihnen im Vergleich zu den als Vorbild geltenden Arena-Shootern von anno dazumal viel zu gering.

Zu viele Kompromisse

Der erste Eindruck ist noch erfrischend altmodisch. In den beiden Modi Team-Deathmatch und Warpath (eine Art Domination mit einem einzigen, sich über die Karte bewegenden Kontrollpunkt) feuern maximal zwölf Spieler aus allen Rohren. Die beiden Beta-Maps sind klein, besitzen aber mit mehreren Ebenen und aufsammelbaren Power-ups wie der übermächtigen Gauss-Kanone oder dem Quad-Damage viel Tiefe. Die Loadout-Festlegung vor Partie-Beginn wirkt im Gegensatz dazu sehr modern und beliebig: Zwei Waffen führt ihr in *Doom* ins Feld, unterwegs sammelt ihr hauptsächlich Lebens- und Rüstungspunkte ein – sowie die Dämonenrune. Damit verwandelt sich ein Spieler für kurze Zeit in ein fliegendes Monster, dessen Doppel-Raketenwerfer in den Händen eines erfahrenen Spielers für schier endlose Killstreaks sorgt. Gewöhnungsbedürftig: Sogenannte Hacking-Module gewähren kurzzeitige Boni, so seht ihr etwa Gegner durch Wände oder ein Timer zeigt an, wann das nächste Power-up auftaucht. Das will nicht so recht zur düsteren, anarchischen Atmosphäre von *Doom* passen, die in Abwesenheit von Ingame-Musik und dank eines einschläfernden Sprechers in der Beta aber ohnehin noch nicht groß zur Geltung kam. ❑

OFFIZIELLE SYSTEM-ANFORDERUNGEN

Die Minimal-Daten gelten für 720p. Manche Grafikkarten werden nicht unterstützt, etwa die Geforce GTX 750 Ti.

MINIMUM
- Intel Core i5-2400 oder besser/ AMD FX-8320 oder besser
- 8 GB RAM
- Geforce GTX 670 (2 GB)/Radeon HD 7870 (2 GB) oder besser
- 22 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 7/Windows 8.1/ Windows 10 (nur 64-Bit-Versionen)
- Steam-Konto & Internetverbindung

EMPFOHLEN
- Intel Core i7-3770 oder besser/ AMD FX-8350 oder besser
- 8 GB RAM
- Geforce GTX 970 (4 GB)/Radeon R9 290 (4 GB) oder besser

MULTIPLAYER-DLC MIT BEZAHL-WAFFEN: DER UMSTRITTENE SEASON PASS

Publisher Bethesda bietet Spielern einen Season Pass mit DLC-Inhalten für den Mehrspielermodus an. Darunter sind auch spielentscheidende Inhalte.

Im Sommer 2016 soll das erste von drei kostenpflichtigen Download-Paketen erscheinen. Inhalt: drei neue Karten sowie weitere optische Anpassungsmöglichkeiten des Charakters (Rüstungsset, Farben, Muster) und bestimmte Siegesanimationen (Taunts). Worüber sich viele Spieler ärgern: Der DLC kommt auch mit einer komplett neuen Waffe, einem exklusiv spielbaren Dämon, weiteren Hacking-Modulen und einem Ausrüstungsgegenstand daher, den nur DLC-Käufer benutzen dürfen. Je nachdem wie die Balance dieser Ingame-Gegenstände ausfällt, könnte *Doom* so zu einem Pay2win-Spiel mutieren, indem man sich für Geldeinsatz bestimmte Vorteile erkauft. Auf jeden Fall riskieren die Macher, die Spielerbasis durch die DLCs aufzuspalten. Wer nicht bereit ist, Geld auszugeben, wird demnach wohl in eine andere Matchmaking-Liste gesteckt. Das funktionierte in der Vergangenheit allenfalls bei Spielen mit großer Multiplayer-Fanbasis, siehe *Call of Duty* und *Battlefield*. Bei *Titanfall* ging der Versuch, mit DLC-Karten Geld zu verdienen, dagegen nach hinten los. Die Entwickler von Ubisofts *Rainbow Six: Siege* zogen daraus ihre Schlüsse und veröffentlichen neue Maps gratis für alle Spieler. Kostenpflichtige DLCs beschränken sich auf das Freischalten neuer Charakterklassen, der sogenannten Spezialisten. Für jeden der drei *Doom*-DLCs veranschlagt Bethesda knapp 15 Euro. Wer fünf Euro sparen will, kann sich den Season Pass für rund 40 Euro sichern. Wir raten euch aber – wie immer in solchen Fällen –, von Vorbestellungen abzusehen und die Qualität der Bonus-DLCs abzuwarten. Zumal id Software gewisse Inhalte nach Release auch kostenlos veröffentlichen wird. Das Studio verspricht weitere Spielmodi für den Multiplayer-Modus und Updates mit neuen Bauelementen für den Snap-map-Editor, mit dem Spieler eigene Karten erstellen können. Diese Fan-Maps sind unbestätigten Berichten zufolge jedoch auf maximal vier Spieler begrenzt – wohl, um den Multiplayer-DLCs keine Konkurrenz zu machen.


Neben harmlosen Optik-Gadgets wie der Dämonen-Rüstung enthalten die DLCs auch neue Waffen und Maps.


Das Waffen-Balancing verträgt noch Feinschliff, der Raketenwerfer ist bislang viel zu schwach.



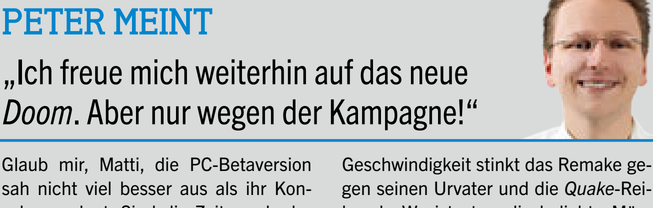
Doom verzichtet auf einen Server-Browser, stattdessen gibt es Lobbys und Matchmaking.

MATTI MEINT

„Kurzweiliger Ballerspaß, aber so richtig Boom gemacht hat es noch nicht."

Ich gehöre zur Generation *Doom*, sprich zu den Menschen, die deutlich mehr Zeit mit id Softwares Meisterwerk von 1993 verbracht haben, als den Eltern lieb war. Ebenso bin ich – trotz des eher mittelmäßigen *Rage* und des Abgangs von John Carmack – ein riesiger Fan der texanischen Spieleschmiede geblieben, immerhin nun fast schon 25 Jahre! Daher dürfte es wohl niemanden wundern, dass ich haushohe Erwartungen an die *Doom*-Beta hatte. Ich muss leider sagen, dass ich ein wenig enttäuscht bin. Das liegt aber zum größten Teil daran, dass ich nur die PS4-Version ausprobieren konnte und sie mich grafisch nicht so recht zu überzeugen wusste. Zu einem id-Software-Spiel gehört es meiner Meinung nach, dass es einen starken Oha!-Effekt samt runtergeklappter Kinnlade geben muss. Doch ebenjenen hatte ich in der inhaltlich recht eingeschränkten Beta nicht. Dafür waren mir die Texturen an vielen Stellen zu matschig, das Mapdesign im Allgemeinen etwas zu abwechslungsarm und das Aussehen der Avatare für meinen Geschmack einfach zu bunt. Ansonsten war der Umfang der Beta aber auch so ausgelegt, dass sie längst nicht ausreicht, um sich eine endgültige Meinung über den Mehrspielermodus von *Doom* zu bilden. Anhand von zwei Karten sowie Modi lässt sich schließlich schwer etwas über das Balancing oder die Dauermotivation sagen. Was aber auffällig war: Bereits nach wenigen Matches stellte sich das gleiche, grandios kurzweilige Spielgefühl wie in den Neunzigern ein. Auf mich wirkte die Kombination aus dem eher altbackenen Spielprinzip ohne automatisches Heilen und den bekannten Waffen aus *Quake* sogar am Ende fast schon erfrischend. Obwohl Spiele wie *Battlefield* oder *Call of Duty* auf der Evolutionsleiter der Ego-Shooter ein wenig höher stehen mögen und im Grunde genommen in jedem Teil mehr Innovation als *Doom* bieten, sorgte das relativ simple Gameplay dafür, dass ich mich ab der ersten Minute pudelwohl fühlte.

PETER MEINT



„Ich freue mich weiterhin auf das neue *Doom*. Aber nur wegen der Kampagne!"

Glaub mir, Matti, die PC-Betaversion sah nicht viel besser aus als ihr Konsolenpendant. Sind die Zeiten, als der Name id für Spielegrafik von einem anderen Stern stand, endgültig vorbei? Das lässt sich noch nicht mit endgültiger Sicherheit sagen, denn die Entwickler hatten alle Grafikeinstellungen am PC ausgeschaltet, statt schicker Effekte gab es nur niedrige Detailfülle bei maximal 60 Fps. Seltsame Entscheidung. Da bleibt wohl nur das Warten auf die Testversion – auch und vor allem, um die Qualität der Kampagne zu überprüfen. Die dürfte voraussichtlich deutlich länger fesseln als die zwar launigen, im Kern aber doch sehr austauschbaren, simplen und taktikarmen Multiplayer-Partien der Beta. Beinharten Fans von PC-Shootern dürfte beim neuen *Doom* einfach zu viel fehlen, was sie an Arena-Shootern wie *Quake Live* oder dem neuen *Unreal Tournament* schätzen. Zum Beispiel Strafe- und Rocketjumps. *Doom* spielt sich bislang wie mit angezogener Handbremse, in Sachen Geschwindigkeit stinkt das Remake gegen seinen Urvater und die *Quake*-Reihe ab. Wo ist etwa die beliebte Möglichkeit, im Flug den Pfad der Spielfigur durch minimale Tasteneingaben präzise anzupassen und so in eine überlegene Feuerposition zu gelangen? Diese PC-Finessen scheinen der Umsetzung von *Doom* für Playstation 4 sowie Xbox One und der damit einhergehenden Gamepad-Bedienung zum Opfer gefallen zu sein. Das ist bedauerlich bei einem Ego-Shooter, dessen definierendes Merkmal eine Rückkehr zu alten Tugenden darstellen soll. Die Ankündigung der DLC-Inhalte inklusive kostenpflichtiger Maps und Waffen (Mensch, id, das spaltet doch jede Online-Community!) scheint die Kritiker nur noch zu bestätigen. Ich hoffe trotzdem, dass ich mit dem *Doom*-Mehrspielermodus einige spaßige Stunden verbringen werde. Erst recht, wenn id Software bis zum Release noch am Balancing von Waffen und Pick-ups arbeitet – speziell die Dämonenrune ist bislang zu mächtig.



AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Fünf Zwergenkenner begaben sich bei der Sneak-Peek auf Tungdils Reise (v.l.n.r.): Andreas Laube, Philipp Lennartz, Ruben Kurz, Valerie Malcharczyk, Gerald Weßel.

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** King Art Games **Publisher:** EuroVideo Medien GmbH **Termin:** 2016

Sneak Peek: Die Zwerge

Von: Stefan Weiß

Von der Buchreihe zum Spiel: Fünf Zwergenkenner testen das RPG-Abenteuer von King Art.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Zwerge: Sie sind fester Bestandteil klassischer Fantasy-Szenarien, so wie das sprichwörtliche Salz in einer guten Suppe. Ihre Kennzeichen: lange Bärte, stämmige Statur, meist jähzornig, durstig und stets bereit, sich mit scharf gewetzter Axt durch Gegnerscharen zu mähen. Ein Mittelerde wäre ohne Gimli, Balin, Thorin und Co. undenkbar und in Universen wie *Das Schwarze Auge*, *Dungeons And Dragons* oder *Warhammer* würde ohne die kleinen Kämpfer einfach etwas fehlen. Doch im Mittelpunkt einer guten Fantasy-Geschichte standen die Zwerge eher nicht. Das änderte sich im Jahre 2003, als der deutsche Autor Markus Heitz seinen Roman *Die Zwerge* veröffentlichte.

Worum geht's in der Buchvorlage?
Das Geborgene Land wird von Ogern, Trollen und Orks bedroht. Die fünf Gebirgspässe, die den Zugang ins Land bilden, werden von fünf Zwergenstämmen eisern verteidigt. Finstere Elbenabkömmlinge, die Albae, führen Krieg mit den Menschen und ein Zirkel von Magi versucht, magische Barrieren zu halten. Hauptfigur des ersten Bandes und im Spiel ist Zwergenschmied Tungdil. Er wuchs als Findelkind bei Menschen auf und bricht nun zu einer großen, abenteuerlichen Reise auf.

Die Story in *Die Zwerge* bietet epische Schlachten, dunkle Intrigen sowie gut ausgearbeitete Charaktere und enthält somit alle Zutaten, um daraus ein Rollenspiel zu stricken. Genau das haben sich auch die Entwickler King Art gedacht und ihr Projekt per Crowdfunding 2015 erfolgreich gestartet. Schon mit den Adventures *The Book of Unwritten Tales 1* und *2* sowie mit dem Rundenstrategiespiel *Battle Worlds: Kronos* bewies das Team, dass es gute Spiele machen kann. Ob das auch mit der Buchumsetzung zu *Die Zwerge* gelingt? Um diese Frage zu klären, fuhren wir zusammen mit fünf ausgewählten Lesern nach Bremen zu King Art, um uns dort eine aktuelle Alpha-Version in einer mehrstündigen Spielsession anzuschauen.

Fünf Zwergenkenner
Unsere Teilnehmer bringen dabei unterschiedliches Vorwissen der


Im Spiel startet ihr mit Hauptfigur Tungdil, einem Zwergenschmied, der als Findelkind bei Menschen aufgewachsen ist.


Im Prologteil von *Die Zwerge* steuert ihr temporär den mächtigen Zwergenkönig Giselbart Eisenauge in einer Schlacht gegen die anrückenden Orks.

Die Zwerge setzt auf ein taktisches Kampfsystem. Per Leertaste lässt sich das Geschehen einfrieren und ihr könnt dann spezifische Aktionen für eure Charaktere festlegen.

Bücher mit. Valerie Malcharczyk, 19 Jahre, ist schon seit zehn Jahren Fan der Reihe und weist beim Spielen ein enormes Detailwissen zur Buchvorlage auf. Sie stellt daher auch sofort fest, wenn Details abweichen, was jedoch den Spaß am Spiel ihrer Meinung nach nicht schmälert. Der 21-jährige Ruben Kurz studiert Game-Art und übernimmt in Rollenspielen gerne die Rolle von Zwergen: „Zwerge sind einfach cool, haben lange Bärte, tragen dicke Rüstungen, sind muskelbepackt. Sie haben nix mit Magie am Hut, was mir entgegenkommt. Ich würde nie in einem Rollenspiel einen Magier spielen." Der dritte Zwergenspieler ist der Akademiker Gerald Weßel, 30 Jahre. Er mag die klassischen Rollenspiele *Dragon Age: Origins* und *Pillars of Eternity* ebenso wie actionreichere Vertreter, etwa *The Witcher*. Auch der 30-jährige Werbetechniker Andreas Laube ist im Rollenspiel- als auch im Echtzeitstrategie-Genre zu Hause. Sein Interesse an *Die Zwerge* wurde übrigens durch seine Mutter geweckt, die schon alle Bücher gelesen hatte. Unser fünfter Teilnehmer, Philipp Lennartz, 42 Jahre, schätzt sich selbst eher als Casual-Gamer ein. „Bedingt durch meinen Beruf als Hoteldirektor bleibt mir am Abend in der Regel nicht so viel Zeit zum Spielen", so Philipp, „mir macht es aber Spaß, viele Games anzuspielen und manchmal finde ich dabei auch eins, dass ich dann bis zum Ende durchspiele."

Gar nicht so leicht

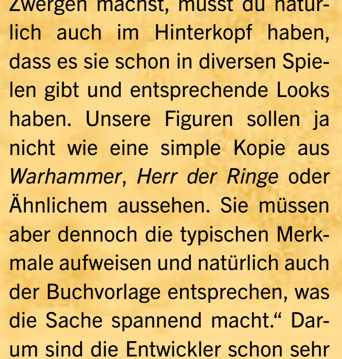
Welche Herausforderungen ein solches Projekt wie *Die Zwerge* darstellt, erläutert uns vor Ort der Buchautor Markus Heitz, der als Überraschungsgast zugegen war. „Ich versuche, dem Team größtmögliche Freiheit zu lassen" so Heitz, „werde aber auch mit ganz konkreten Fragen konfrontiert. Etwa wenn es um solche Dinge wie den Verlauf eines Flusses oder die Gestaltung einer Stadt geht. Da machst du dir als Autor vielleicht gar nicht so viele Gedanken, weil sich die Vorstellungen der Leser darüber ja im Kopf abspielen."

Entwickler Dirk Theysen ergänzt dazu: „Wenn du ein Rollenspiel mit Zwergen machst, musst du natürlich auch im Hinterkopf haben, dass es sie schon in diversen Spielen gibt und entsprechende Looks haben. Unsere Figuren sollen ja nicht wie eine simple Kopie aus *Warhammer*, *Herr der Ringe* oder Ähnlichem aussehen. Sie müssen aber dennoch die typischen Merkmale aufweisen und natürlich auch der Buchvorlage entsprechen, was die Sache spannend macht." Darum sind die Entwickler schon sehr auf die Reaktionen und Meinungen unserer fünf Spieler neugierig.

Rein ins Kampfgetümmel

Mit ebensolcher Spannung verteilen sich unsere Teilnehmer nach einer kurzen Studiotour an die vorbereiteten PCs und legen mit *Die Zwerge* los. Alle Spieler finden nach kurzer Eingewöhnungsphase recht flott ins Geschehen. Im Tutorial-Teil des Spiels schlagen sie eine erste größere Schlacht, die Verteidigung

„Ein Spiel, das ich mir auf jeden Fall kaufen werde."



ANDREAS, 30, WERBETECHNIKER:
Die Spielumsetzung fängt die Welt der Zwerge aus der Buchvorlage gut in ein und es macht einfach Spass, den „Kleinen" bei ihren Abenteuern nicht nur zu folgen, sondern sie zu erleben! Auch von der Qualität des gezeigten Spiels bin ich positiv überrascht."

„Ein abenteuerliches RPG, nicht nur für Zwerge-Fans."



VALERIE, 19, SCHÜLERIN:
„Das Rollenspielsystem gefällt mir bislang sehr gut. Vor allem, dass man nicht mit Optionen für Fähigkeiten überhäuft wird, sondern dass es da gewisse Einschränkungen gibt, sorgt meiner Meinung nach für eine bessere Übersicht beim Spielen."



Leser Ruben (rechts) wirft einen ehrfurchtsvollen Blick auf die „Feuerklinge", die legendäre Axt aus der Buchvorlage. Backer mit ausreichender Geldspende erhalten ein solches Exemplar als Bonus.



Die Weltkarte ist quasi wie ein Brettspielfeld aufgebaut. Figürchen repräsentieren eure Heldengruppe, Ork-Armeen, fahrende Händler und mehr. Auch Dörfer und Locations sind modellhaft dargestellt. Eure Gruppe bewegt ihr Zug um Zug entlang der gestrichelt dargestellten Reiserouten. In der Alpha-Version fehlen hier allerdings noch Texteinblendungen zu Ortschaften, Armeen etc.

Wenn ihr ein von Orks besetztes Dorf als Ziel wählt, gelangt ihr nach kurzer Ladezeit in das entsprechende Spielgebiet. Das gilt auch bei anderen Locations, in denen ihr Quests löst. Manche Ereignisse sind dagegen auch textlich dargestellt, begleitet von einer schön gesprochenen Erzählerstimme wie in einem guten Hörbuch.

des steinernen Torwegs, eine Szene, die eng an die Buchvorlage angelehnt ist. Der erste Kampf gestaltet sich dabei gar nicht mal so leicht und sorgt für Überraschung, wie Gerald passend feststellt: „Das Kampfsystem finde ich gut, auch wenn es für mich am Anfang sehr ungewohnt war. Es schaut auf den ersten Blick sehr nach Action aus, spielt sich dann aber sehr taktisch. Denn das Zusammenspiel der Charaktere und die Kombination ihrer Fähigkeiten ist sehr wichtig und muss vom Spieler auf jeden Fall beachtet werden.“ Valeries Meinung fällt ähnlich aus: „Es ist zu Beginn ein bisschen unübersichtlich, wenn man noch nicht an die Pause-Funktion gewöhnt ist, aber man kommt schnell rein und lernt rasch, die einzelnen Charaktere richtig einzusetzen.“ Philipp fällt dabei auf: „Die einzelnen Fähigkeiten mit Flächenwirkung verletzen zum Teil auch schützenswerte Charaktere wie etwa Dorfbewohner – hier hilft man dann quasi unwissend der Gegenseite, wenn man nicht aufpasst.“

Gelungenes Rollenspiel?

Abseits der Kämpfe will *Die Zwerge* ja auch mit einem guten Rollenspielgefühl punkten. Wir fragen unsere Leser nach ihrer Meinung dazu. So meint beispielsweise Andreas: „Ich bin ja ein Freund von Charakterpersonalisierung und -individualisierung, deswegen vermisse ich etwas die Ausrüstungsgegenstände, auch wenn durch das Buch und dessen Geschichte einfach einige Dinge fest vorgegeben sind, wie spezielle Rüstungen oder Waffen.“ Hier sei angemerkt, dass es im fertigen Spiel genügend an Ausrüstung geben wird, immerhin repräsentiert die Alpha-Version ja lediglich den Spieleinstieg. „Ich finde es gut, dass man nicht sofort mit Fähigkeiten überhäuft wird, sondern dass es da gewisse Einschränkungen gibt“, meint Valerie. Gerald ergänzt dazu: „Das RPG-System entspricht in etwa dem von *The Banner Saga*, mit leichten Unterschieden im Detail, gefällt mir gut.“ Damit spielt Gerald auf die Tatsache an, dass die Charaktere beim Reisen auf der Weltkarte Proviant-Rationen verbrauchen. Wenn Zwerge beispielsweise im Kampf verletzt werden, kann diese Verletzung allmählich mit Proviant kuriert werden. Dazu kommt, dass man vor einer Schlacht bis zu vier Charaktere auswählt, man insgesamt aber eine deutlich größere Truppe durch die Spielwelt führt. Da es verschiedenste Gegnertypen mit individuellen Stärken und Schwächen gibt, besteht ein Spielelement darin, die passenden Charaktere und Fertigkeiten in einen Kampf zu führen.

Atmosphäre, Grafik, Sound

Neben den inhaltlichen Qualitäten ist auch die Atmosphäre in einem

„Ich hätte im Spiel gerne mehr Lore zum Entdecken.“

RUBEN, 21, STUDENT (GAME ART):
„In Rollenspielen aller Art habe ich schon immer eine Vorliebe für Zwerge gehabt. Ich finde die stämmigen, muskelbepackten Nahkämpfer einfach cool. Ich würde nie einen Magier oder Zauberer spielen, daher kommt mir *Die Zwerge* sehr gelegen.“



Grünhautalarm!

Die rassetypischen Gegner der Zwerge sind natürlich die Orks. Im Spiel wird es verschiedene Varianten davon geben, die unterschiedliche Taktiken im Kampf erfordern.

Einige der Spezialfähigkeiten zeigen schon in der Alpha-Version hübsche Effekte.

Rollenspiel von Bedeutung. Auch dazu haben unsere Teilnehmer eine klare Meinung, etwa Ruben: „Ich finde die Grafik größtenteils solide, Sound und Atmosphäre stimmig. Einige Levels und Szenen sind jedoch für meinen Geschmack sehr dunkel gehalten.“ Auch Valerie, Gerald und Andreas sind insgesamt sehr von Grafik, Sound und Atmosphäre angetan. Andreas ergänzt: „Es könnten aber ruhig mehr Hintergrundgeräusche vorhanden sein, um die Szenen lebendiger wirken zu lassen.“ Philipp hingegen stört sich etwas daran, dass Landschaftsobjekte und Gebäude teils den Spielfluss behindern, da sie beispielsweise die Sicht verdecken können und aktuell nicht ausgeblendet werden. „Das Ganze wirkt, bedingt aus der recht weit entfernten Beobachterperspektive, sehr kleinteilig.“

Spielwelt und Reisekarte

Hauptfigur Tungdil und dessen Gefährten steuert ihr in *Die Zwerge* anhand einer Weltkarte. Darin eingebettet ist ein Straßennetz mit vielen Knotenpunkten. Das können Dörfer, Städte oder auch Landschaftsabschnitte sein. Wie bei einem Brettspiel zieht ihr nun Zug um Zug eure Gruppenfigur von Punkt zu Punkt. Welchen Weg ihr dabei einschlagt, bleibt euch überlassen. An den Knotenpunkten bekommt ihr meistens auch etwas zu tun. So könnt ihr auf NPCs treffen, in einen Hinterhalt geraten, fahrende Händler treffen und natürlich auch Orks jagen. Die Grünhäute sind ebenfalls als Figur auf dem Spielfeld dargestellt und bewegen sich skriptgesteuert. Dabei überfallen sie durchaus auch bewohnte Areale. Als Spieler habt ihr die Wahl, euch einzumischen, vielleicht vorher per Quest eine Verteidigung zu verbessern, oder einfach stur eure Aufgabe zu verfolgen. Neben fest vorgegebenen Ereignissen haben die Entwickler auch etliche Zufallsereignisse vorgesehen, um die Sache interessant zu gestalten. Wie das Ganze wohl bei unseren Lesern ankommt? Den Anfang macht Andreas: „Die einzelnen Kampf- und Erkundungs-Levels sind schön und unterschiedlich gestaltet, die Übersichtskarte und das Bewegungs-System darin sind etwas unglücklich, da man nicht weiß, wo welche Orte jeweils auf der Karte sind.“ Philipp meint dazu: „Sofern nicht nur Treffen in Textform stattfanden, waren die Szenen gut umgesetzt. Die Weltkarte benötigt aber definitiv noch Zusatztexte.“ Gerald wünscht sich noch ein paar mehr Ereignisse, welche die Welt beleben könnten, und ergänzt:

„Spannende Mischung aus verschiedensten Genres.“

GERALD, 30, AKADEMIKER:

„Ich würde *Die Zwerge* als ein leckeres Gericht aus den Zutaten *Sorcery*, fettreduziertem Adventure, dem Welterkundungsgefühl wie bei *Nox* und einem Kampfsystem, das zwar nach purer Action aussieht, aber sehr taktisch ist, bezeichnen.“

DIE ZWERGE: ERFOLGREICHER SCHMÖKERSTOFF

Der deutsche Autor Markus Heitz hat mit seinen *Die Zwerge*-Romanen eine erfolgreiche und beliebte Fantasy-Reihe geschaffen und ein Ende ist nicht in Sicht.

Fünf Bände umfasst die Geschichte rund um Zwerg Tungdil, dessen Gefährten und die Zwergenstämme im Krieg um das Geborgene Land. Ideen für einen sechsten Teil liegen vor. Die Bücher von Markus Heitz sind mehrfach ausgezeichnet, als Hörbuch erhältlich, als Comic und als Brettspiel vermarktet. Beim Videospiel *Die Zwerge* ist Heitz für King Art Games beratend tätig.





Die Zwerge-Autor Markus Heitz war bei der Sneak Peek zugegen und signierte für unsere fünf Teilnehmer druckfrische Ausgaben des zweiten Comic-Bandes.



Unsere Leser loben vor allem die gut gelungene Umsetzung der Zwergencharaktere im Spiel.



Im Rollenspielgeschehen ist die Kamera ziemlich weit weg von den Figuren. Das könnte noch verbessert werden.



„Macht Lust, dabeizubleiben und tiefer einzusteigen."

PHILIPP, 42, HOTELDIREKTOR:
„Sofern das Spiel in der Charakterentwicklung so bleibt und sich weiterhin der Story verschreibt, würde ich das Ganze als „Ich spiele das Buch nach"-Adventure bewerten. Als richtiger Zwerg fühlte ich mich jetzt aber, bedingt durch die 3rd-Person-Sicht, noch nicht."

„Die Nähe zum Buch lässt nicht unbegrenzt viele Szenen zu." Auch Valerie sieht in puncto Karte und Levels noch Verbesserungsbedarf: Im Kartenmenü ist nicht immer genau klar, was eigentlich das Ziel ist und wo genau man jetzt eigentlich hin muss. Generell finde ich die Weltkarte ein bisschen zu unübersichtlich. Ich fände es besser, wenn man genauer sehen könnte, welcher Ort sich wo genau auf der Karte befindet."

Doch genau diese Punkte werden für das fertige Spiel noch kräftig überarbeitet, teilen uns die Entwickler mit. „Besonders bei der Weltkarte wird es noch entsprechende Texteinblendungen und Mouse-overs geben", erklärt Studiogründer Jan Theysen und führt weiter aus: „Auch in den einzelnen Levelgebieten wird es dann möglich sein, per Schnelltaste Hotspots anzeigen zu lassen, so wie in einem typischen Adventure." In der aktuellen Alpha-Version ist das noch nicht möglich, sodass die Spieler hier schon mal minutenlang mit der Maus einen Bildschirm absuchen mussten, um Interaktionsobjekte aufzustöbern.

Am Ende des Spieltages

Ausgerechnet der sich als Casual-Gamer bezeichnende Philipp schafft es als Erster, das Spielende der Alphaversion zu erreichen, und formuliert passend sein Highlight des Tages: „Der Kampf in Grünhain hatte die Mischung aus Abwehr einer Zombiehorde und einem Bosskampf. Das hat schon Spaß gemacht und war richtig knapp und daher spannend. Ich habe definitiv Lust, dabeizubleiben und tiefer in *Die Zwerge* einzusteigen." Auch die anderen vier Teilnehmer sind mit den gezeigten Inhalten der Alpha-Version insgesamt sehr zufrieden. Vor allem die Nähe zum Buch empfinden alle Spieler als sehr gelungen. Andreas etwa meint dazu: „Nachdem ich komplett ohne Erwartungen an die Sache rangegangen bin, war ich positiv überrascht von der Qualität und dem Entwicklungsstand des Spiels. Es fängt die Welt der Zwerge gut in einem Spiel ein und es macht einfach Spaß macht, den „Kleinen" bei ihren Abenteuern nicht nur zu folgen, sondern sie zu erleben!

Da stellt sich natürlich auch die Frage, ob man als Nichtkenner der Buchreihe gut ins Rollenspiel von King Art reinfinden kann. Valerie meint dazu: „Ich glaube schon, dass man auch als Nicht-Fan gut ins Spiel reinfindet. Die Charaktere werden ja gut eingeführt und es ist ein insgesamt gut gemachtes Rollenspielabenteuer."

Wie geht's weiter?

Feedback-Runden wie die aus unserer Sneak-Peek-Veranstaltung hat King Art auch schon mit anderen Spielern der Alpha-Version abgehalten. „Es ist immer gut zu wissen, wie die Leute ohne den Tunnelblick des Entwicklers manche Features sehen", erklärt Entwickler Dirk Theysen und verrät augenzwinkernd: „Beispielsweise die Sache mit der Kameradrehung. Für uns war das völlig klar, dass diese enthalten ist und wie man sie nutzt, bis uns ein Spieler darauf hinwies und meinte, wie man das denn wissen solle, da es gar nicht angezeigt wird. Tatsächlich war diese Tutorial-Anzeige einfach zu unauffällig. Solche Dinge greifen wir natürlich auf und ändern sie dann für das fertige Spiel entsprechend ab."

Neben solchen benutzerfreundlichen Verbesserungen liegen vor dem Team auch noch etliche Stunden Feintuning, Polishing und Bugfixing. So soll es in diesem Frühsommer noch in die Beta-Phase gehen und beim Release für *Die Zwerge* steht weiterhin die Zahl 2016 fest im Raum. ❑



Die gelbe Fläche um unseren Zwerg kennzeichnet die Wirkungsfläche des gewählten Hiebes. Der Gegner (rot umrandet) bekommt die volle Wucht ab.

Eisenauge

Zwergenkönig Giselbart Eisenauge ist eine wichtige Figur aus der Vorgeschichte in *Die Zwerge*, die ihr nachspielt.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: *DIE ZWERGE*

An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

TRENDRICHTUNGEN

Da sich die gespielten Versionen meist im Alpha- oder Beta-Stadium befinden und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



Verbesserungswürdig



GRAFIK UND ATMOSPHÄRE



Leser: Grafisch und atmosphärisch schneidet das Rollenspiel *Die Zwerge* bei unseren Lesern insgesamt sehr positiv ab. Vor allem die Umsetzung der Buchvorlage loben die Teilnehmer einstimmig. In puncto Soundumgebung und Beleuchtung ist jedoch noch etwas Raum für Verbesserung. Auch die musikalische Untermalung kommt gut an, lediglich der immer gleiche Track auf der Weltkarte könnte auf Dauer etwas nerven.

PC Games: Die isometrische Ansicht in den Levels erinnert an die taktische Kamera eines *Dragon Age: Origins* oder an *Divinity: Original Sin*, allerdings lässt sich nicht weit an die Figuren heranzoomen. Schon sehr gelungen ist die deutsche Sprachausgabe im Spiel, ebenso die Gesamtatmosphäre.

STORY UND CHARAKTERE



Leser: Die Charaktere kommen bei unseren Zwergenkennern sehr gut an. Hier und da gibt es Abweichungen zur eigenen Vorstellung, was sich nicht vermeiden lässt, da es sich um eine möglichst nahe Buchumsetzung handelt. Trotzdem bescheinigen die Leser auch für Nicht-Fans einen problemlosen Spieleinstieg, was nicht zuletzt an den gut ausgearbeiteten Charaktereigenschaften der Figuren und den ordentlichen Dialogen liegt.

PC Games: Auch wenn die Nähe zum Buch die vorgegebene Story natürlich stark beeinflusst, können die Entwickler trotzdem auf erweiterte und neue Inhalte zurückgreifen. Hier macht sich sicherlich die Zusammenarbeit mit dem Autor am Ende bezahlt, um sicherzustellen, dass alles in den Kontext passt.

KAMPFSYSTEM



Leser: Der Mix aus Action und pausierbarer Taktik machte unseren Teilnehmern durch die Bank weg viel Spaß. Vor allem das Zusammenspiel der Charakterfähigkeiten kommt gut an. Allerdings wären ihrer Meinung nach hier und da Detailverbesserungen wünschenswert, wie etwa eine bessere Hervorhebung interaktiver Objekte. Auch dass Flächeneffekte eigene Einheiten schädigen können, ist nicht sofort jedem Spieler klar gewesen.

PC Games: Die Pausefunktion einzubauen war definitiv eine gute Entscheidung von King Art. Denn in der ersten Alpha-Version gab es sie gar nicht, was die Kämpfe knüppelhart machte. Doch auch so sind die Gefechte in *Die Zwerge* nicht gerade leicht, sondern angenehm fordernd.

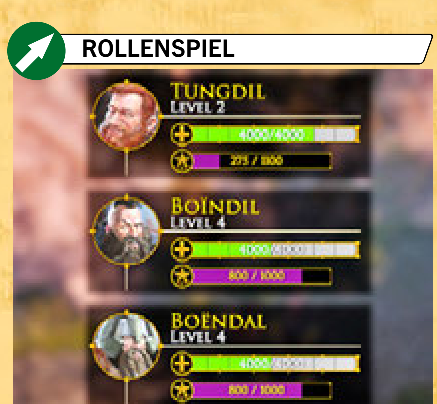
STEUERUNG



Leser: Auch wenn die wichtigsten Elemente im Tutorial angezeigt werden und fast alle Teilnehmer relativ flott ins Spielgeschehen reingefunden haben, wünschen sich einige unsere Leser noch etwas mehr, beziehungsweise deutlicher erkennbare Informationen, wie etwa zur Kameraführung, Friendly Fire, Pausefunktion, Charakterwechsel etc. Überfordert fühlte sich jedoch keiner der Spieler.

PC Games: Gerade in puncto Tutorial hat Entwickler King Art Games schon während der Veranstaltung erklärt, dass man hier auf jeden Fall noch mal nachlegen möchte, gerade was die Lesbarkeit der Hilfetexte angeht. Auch über weitere Kamerafunktionen wie etwa Verschieben denke das Team nach.

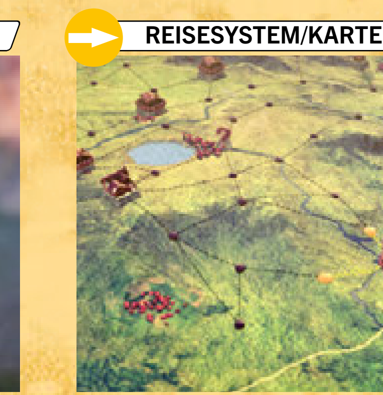
ROLLENSPIEL



Leser: Die Auswahl der Fertigkeiten beim Level-up findet bei unseren Lesern einstimmig Anklang. Auf der einen Seite wird man nicht sofort mit Optionen überschüttet und auf der anderen Seite erlauben die verschiedenen Fertigkeiten eine schöne Charakter-Individualisierung. Die Nähe zum Buch schränkt allerdings Punkte wie Ausrüstungswahl oder Charakter-Personalisierung etwas ein.

PC Games: Uns gefällt, dass trotz der Buchvorlage genug Spielraum für King Art bleibt, um weiterführende Quests ins Spiel einzubauen. Auch Details wie die vielen kleinen Dialogentscheidungen, die sich auf den Spielverlauf auswirken, machen das Rollenspielerlebnis in *Die Zwerge* interessant.

REISESYSTEM/KARTE



Leser: Hier wünschen sich fast alle Teilnehmer noch Verbesserungen. So ist die Weltkarte aktuell noch unübersichtlich, da beispielsweise Ortsbezeichnungen nicht jederzeit einsehbar und Questziele unzureichend hervorgehoben sind. In den Levelgebieten selbst sind manche Szenen zu dunkel geraten und Interaktionsobjekte lassen sich nur mühsam per Bildschirm-Abgrasen mit der Maus aufspüren.

PC Games: Hier haben die Entwickler definitiv noch Arbeit vor sich, das steht aber auch schon auf der To-do-Liste. So steht beispielsweise schon fest, dass es auf der Weltkarte deutlich mehr Infos geben wird. In den einzelnen Spielarealen ist im fertigen Spiel auch eine Hotspot-Anzeige vorgesehen.

Piloten vereint

Vom klassischen Tank-Charakter über den Schadensausteiler bis hin zum Heiler sind in *Dropzone* alle gängigen Helden-Archtypen an Bord.

Dropzone

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Sparkypants Studios **Publisher:** Gameforge **Termin:** 2016

Von: Max Falkenstern

Klassische Echtzeit-Strategie trifft auf MOBA: *Dropzone* bringt frischen Wind ins Genre.

Früher war alles besser. Wer die Entwicklung klassischer Echtzeit-Strategiespiele in den vergangenen Jahrzehnten verfolgt hat, könnte zu dieser allgemein pessimistischen Sichtweise tendieren. *Age of Empires*, *Command & Conquer*, *Rise of Nations*: Alles große Namen, nur um einige zu nennen, die von der Bildfläche verschwanden. Ihre Stellvertreterrolle in der heutigen Zeit übernehmen MOBAs wie *Heroes of the Storm*, *Dota 2* und *League of Legends*.

Der Kuchen scheint weitgehend aufgeteilt, jetzt noch einzusteigen gleicht einem Sprung ins Haifischbecken. Wohl auch mit diesem Wissen im Hinterkopf, entschied sich Entwickler Sparkypants Studios, bei *Dropzone* einen anderen Weg einzuschlagen: Ihr erstes Großprojekt soll augenscheinlich das Beste beider Welten vereinen. Wie das ambitionierte Vorhaben aussieht, davon konnten wir uns bei einem Studiobesuch in der US-Metropole Baltimore ein eigenes Bild machen. Wir haben *Dropzone* vor Ort nämlich als einziges deutsches Magazin mehrere Stunden lang gespielt!



Geschafft! Den Energiekern haben wir am Knotenpunkt hochgeladen und damit einen Punkt sicher.

Lehren aus MOBAs

Dass MOBAs in den vergangenen Jahren an Beliebtheit gewannen, liegt unter anderem in dem schnellen Spielkonzept begründet. Langwieriger Basenbau entfällt, die Action findet nach wenigen Minuten statt. Zugleich sorgt der starke Fokus auf Teamplay für eine spannende Dynamik innerhalb der Partien. Doch zum wesentlichen Kern von Echtzeit-Strategiespielen dringen MOBAs nach Meinung von Entwickler Sparkypants Studios in der Regel nicht vor.

Während wir in *League of Legends* und Konsorten unsere Aufmerksamkeit einzig auf einen spielbaren Helden richten, geht es in klassischen Genrevertretern häufig an vielen Fronten gleichzeitig zur Sache. Außerdem hat individuelle Klasse weniger Gewicht. Wer mit einem schlechten Team antritt, das sich nicht untereinander abspricht und Aktionen im Verbund koordiniert, steht meist auf verlorenem Posten. Dass man im Angesicht der unweigerlichen Niederlage unter Umständen auch noch eine Stunde oder länger bis zum Rundenende warten muss, sorgt zusätzlich für Frustration.

Mehr Einheiten-Management

In *Dropzone* ist deshalb einiges anders, das zeigt sich vor allem beim Spielmodus. Im von Sparkypants Studios betitelten „Next-Gen-RTS" treten in einer Mehrspieler-Arena nur zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander an, wodurch die indi-



EINE TYPISCHE PARTIE IN DROPZONE

1 Wir starten mit unserem Helden-Trio an der Ladezone, die als sicherer Rückzugsort dient und beschädigte Piloten heilt.

2 Von der Ladezone schwärmen wir aus, um Alien-Nester zu zerstören. Diese lassen Energiekerne fallen, werden jedoch bewacht. Vernichtete Nester tauchen nach wenigen Minuten an Ort und Stelle wieder auf – dann aber mit stärkeren Verteidigern!

3 Die gewonnenen Kerne müssen wir am zentralen Knotenpunkt hochladen. Unser Gegner hat wenig überraschend dieselbe Idee. Duelle während des Hochladevorgangs sind gang und gäbe.

4 Geschafft! Den Energiekern haben wir am Knotenpunkt hochgeladen und damit einen sicheren Punkt erspielt.

viduelle Spielstärke deutlicher zum Vorschein kommt. Und anstelle eines Helden führen wir in *Dropzone* gleich drei sogenannte Piloten in die Schlacht. Das sind natürlich längst nicht so viele Einheiten wie in klassischen Strategiespielen, aber ausreichend genug, um die Spieldynamik auf den Kopf zu stellen. Da wir drei Figuren getrennt voneinander zu verschiedenen Arealen auf der Karte kommandieren können, müssen wir unsere Aufmerksamkeit entsprechend verteilen und springen häufiger von Szene zu Szene.

Ein weiterer Unterschied besteht bei den Siegbedingungen. In *Dropzone* gilt es nicht etwa das Hauptgebäude in der Feindbasis zu zerstören. Stattdessen müssen wir Energiekerne auf dem Schlachtfeld erbeuten und an einem zentralen Knotenpunkt hochladen. Für jeden erfolgreichen Abschluss wandert ein Punkt auf unser Konto. Durch zufällig variierende Herausforderungen der Sorte „Töte als erster Spieler einen Helden“ oder „Erobere alle vier Wachtürme“ können wir zusätzliche Punkte verdienen. Wer die meisten Kerne für sich beanspruchten konnte, gewinnt die Partie nach Ablauf des festen Zeitlimits von 15 Minuten. Bei Unentschieden geht das Match in den Sudden-Death-Modus über und der nächste Punkt führt zum Sieg.

Neu, aber doch vertraut

Der Einstieg dürfte MOBA-Kennern vertraut vorkommen. Nachdem uns das Matchmaking-System einen Gegner entsprechend unserer Spielstärke zugelost hat, wählen wir im genretypischen Draft-System mit dem Mitspieler nacheinander drei Helden aus insgesamt fünf Klassen. Einmal getroffene Entscheidungen sind unumkehrbar, was wir zu unserem Vorteil nutzen können, indem wir einen Konter ausspielen. Steht die Heldenriege fest, setzt uns ein Landeschiff anschließend in einem kreisrunden Gebiet aus, das uns fortan als sicherer Rückzugshafen dient. In der Schlacht gefallene Piloten erwachen hier nach Wartezeit wieder zum Leben, außerdem werden verletzte Recken in der Ladezone automatisch geheilt. Einen Shop für Items oder dergleichen gibt es in *Dropzone* hingegen nicht. Auch die für MOBAs typischen Laufpfade (Lanes), auf denen computergesteuerte NPCs (Creeps) wandern, fehlen in *Dropzone* gänzlich.

Eine weitere Besonderheit: Nur das Töten der Aliens sorgt für einen Erfahrungsgewinn, nicht aber das Ausschalten gegnerischer Piloten. Dadurch konzentriert sich das Spielgeschehen auf die Suche nach Energiekernen. Überflüssig wird die Heldenjagd dennoch nicht, entgleitet dem Gegner doch durch jeden seiner erledigten Piloten temporär die Kontrolle über die Karte, was wir zu unserem Vorteil nutzen sollten. Ein Spieler mit nur einem oder zwei Helden wird sich eine direkte Konfrontation gut überlegen müssen, während wir uns zum Beispiel fürs Hochladen der Kerne ein nützliches Zeitfenster verschafft haben.

Auch die Stufenaufstiege laufen in *Dropzone* etwas anders ab als in gängigen MOBAs. Unsere Piloten sammeln auf dem Schlachtfeld nicht getrennt voneinander Erfahrung, stattdessen gibt es einen gemeinsamen EXP-Balken. Sobald wir im Rang aufstiegen sind, dürfen wir einen beliebigen Helden unseres Trios aufleveln und erhöhen auf diese Weise dessen Attribute wie Schaden, Panzerung und Lebensenergie. Die Fähigkeiten der Piloten können wir während des Matches jedoch nicht verbessern, sie sind an die Ausrüstung geknüpft, die wir vor Spielbeginn festlegen.

„Dropzone ist wirklich einzigartig"

PC Games: Wie entstand die Idee für einen Genremix wie *Dropzone*?

Stuart Jeff: „Wir sind leidenschaftliche Strategiefans. Aber in den vergangenen Jahren hatten wir das Gefühl, dass dem Genre etwas die Magie abhandenkam. Ich liebe *Starcraft 2*, aber die Zugangshürde ist immens, man muss sich auf viele Dinge gleichzeitig konzentrieren. Auch an MOBAs habe ich Spaß, aber sie sind sehr auf Teamplay fokussiert, darauf, wie die Gruppe zusammengestellt ist. Was wir mit *Dropzone* versuchen, ist, klassische Strategieelemente mit dem modernen, teambasierten Spielkonzept zu kombinieren, für das heutzutage MOBAs stehen.


Jason und Stuart von Sparkypants Studios

PC Games: Worin unterscheidet sich *Dropzone* von gängigen MOBAs?

Jason Coleman: Zum einem liegt der Erfolg in der eigenen Hand und du musst deine Fähigkeiten in einer Art und Weise zeigen, wie es in Teamspielen schwer möglich ist. *Dropzone* bietet kompetitive 1-gegen-1-Gefechte, das ist der Kern des Spiels. Dann steuerst du gleich drei Helden, was coole Kombos und Manöver in der Gruppe erlaubt, wie man es von MOBAs gewöhnt ist. Zu guter Letzt ist da das Zeitlimit von 15 Minuten und das einfache Regelwerk. Und das sorgt im Zusammenspiel für spannende Augenblicke. Ich denke, das macht *Dropzone* wirklich einzigartig.

PC Games: Kommen wir auf die Spielmodi zu sprechen: Der Fokus liegt auf 1-gegen-1-Gefechten, habt ihr weitere Ideen im Hinterkopf?

Jason Coleman: „Darüber können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sprechen, aber es gibt noch Dinge, an den wir arbeiten. Wir möchten die Duelle zwischen zwei Spielern als Kernelement etablieren, werden aber in Zukunft einige andere Modi enthüllen. Es gibt nämlich einige Modi, die für diese Art von Spiel gut geeignet und nahezu einzigartig sind. Aber das heben wir uns für später auf."

PC Games: Ist E-Sports für euch ein Thema? Habt ihr das Spiel gar vor diesem Hintergrund entwickelt?

Stuart Jeff: „Nicht direkt. Wir spielen intern gern gegeneinander und wollten etwas entwickeln, wo das Kompetitive im Mittelpunkt steht. Schlussendlich liegt die Entscheidung, ob *Dropzone* für E-Sports geeignet ist, bei der Community. Wir wollen aber sicherstellen, dass *Dropzone* bereit ist, wenn die Leute sich dafür entscheiden. Wir haben also viele Dinge reingebracht, die das Spiel für Wettbewerbe tauglicher machen. Die Länge einer Partie ist ein Beispiel, die Runde endet nach 15 Minuten. Die Regeln sind für Zuschauer ersichtlich, am Ende gewinnt der mit den meisten Punkten. Und dann gibt es noch diese aufregenden Situationen, von denen Jason eben gesprochen hat, die im Verlauf der Partie entstehen. Wird er diesen einen Punkt vor Spielende noch machen? Wir wer dem Angriff entkommen? Solche Augenblicke entstehen beim Spielen ständig."

PC Games: Wie seid ihr auf den verrückten Studionamen Sparkypants gekommen?

Jason Coleman: „(Lacht) Eigentlich habe ich die Angewohnheit, solche Nicknamen spontan einzuwerfen. Soweit ich mich erinnern kann, hat Stuart ihn aber vorgeschlagen, was zunächst nur als Scherz gedacht war. Aber er gefiel uns. Übersetzt heißt es ja Funkenhosen, was auf Englisch witzig klingt. Als wir später beim Publisher Gameforge unterschrieben, haben wir gleich entsprechende T-Shirts mit Funkenhosen-Schriftzug produzieren lassen.

Geplänkel am Knotenpunkt

Um an die eingangs erwähnten Energiekerne zu gelangen, müssen wir in *Dropzone* Nester mitsamt insektenähnlichen Aliens ausräuchern. Diese tauchen einige Minuten nach ihrem Ableben wieder auf, dann allerdings mit mehr Lebenspunkten und stärkeren Verteidigern. Wenn wir das gleiche Nest aber ein zweites oder drittes Mal zerstören, gibt's auch mehr Kerne als Belohnungen. Jeder Pilot in *Dropzone* kann gleichzeitig aber nur einen Kern mitführen. Wer trotz überschrittenen Tragelimits weiter Nester zerstört, riskiert unter Umständen, dass einem der Gegner die Kerne vor der Nase wegschnappt.

Wichtig beim Knotenpunkt: Das Hochladen der Kerne nimmt etwa zehn Sekunden Zeit in Anspruch, in der unser Pilot schutzlos ist. Zwar können wir die Aktion jederzeit unterbrechen, allerdings geht eventuell bis dato aufgebauter Fortschritt verloren. Außerdem bekommt unser Gegner durch akustische und visuelle Signale mitgeteilt, dass wir einen Hochladevorgang initiieren, was ihm wiederum die Möglichkeit einräumt, entsprechende Gegenmaßnahmen einzuläuten.

In diesem Zusammenhang kommen die Piloten-Fähigkeiten ins Spiel: Mit dem elektromagnetischen Puls von Mechaniker Turbine können wir Einheiten etwa vorübergehend betäuben. Denkbar wäre es aber auch, ein Raketenbombardement über dem Knotenpunkt niedergehen zulassen, der massiven Flächenschaden verursacht und den Gegner aller Voraussicht nach zum Rückzug zwingt.

Vielfältige Strategien

Den Hochladeversuch des Gegners einfach zu ignorieren, muss nicht zwangsläufig eine schlechte Idee sein. Das Zeitfenster können wir beispielsweise dafür nutzen, um ungestört Alien-Nester zu vernichten und so Erfahrungspunkte anzuhäufen. Besonders wagemutige Spieler können sich auch an den schwer bewachten Bossen versuchen, um einen temporäre Stärkung zu erhalten, die die Helden im Kampf effektiver macht.

Oder wir erobern Wachtürme auf der Karte, die im benachbarten Gebiet den Nebel des Kriegs aufdecken und uns so wertvolle Informationen über Feindbewegungen liefern. Im Konzept ähneln die Türme denen aus *Starcraft 2*, mit dem Unterschied, dass wir nach einmaliger Eroberung keine Einheiten am Gebäude stationieren müssen. Die Einnahme aller Wachtürme in der Arena ist im Übrigen eine der eingangs erwähnten Herausforderungen. Der erste Spieler, der das Ziel erreicht, wird mit gleich zwei Punkten belohnt und kann auf diese Weise einen möglichen Rückstand aufholen.

Sternstunde für Individualisten

Helden heißen in *Dropzone* nicht ohne Grund Piloten. Die einzigartigen Charaktere sitzen nämlich in Mech-Robotern. Die Bewaffnung der wandelnden Ungetüme können wir zwischen den Partien konfigurieren. Sämtliche Piloten verfügen grundsätzlich über ein Standard-Loadout einschließlich individueller Fähigkeiten und passiver Boni. Vanguard greift etwa auf einen Jetpack zurück, mit


Eine der zufällig vor Partiebeginn festgelegten Herausforderungen, die uns Punkte einbringen, besteht darin, eine bestimmte Anzahl starker Alien-Sergeants zu eliminieren.


Auf welche Fähigkeiten die Piloten in *Dropzone* zugreifen können, bestimmen wir im Loadout-Menü vor der Partie.

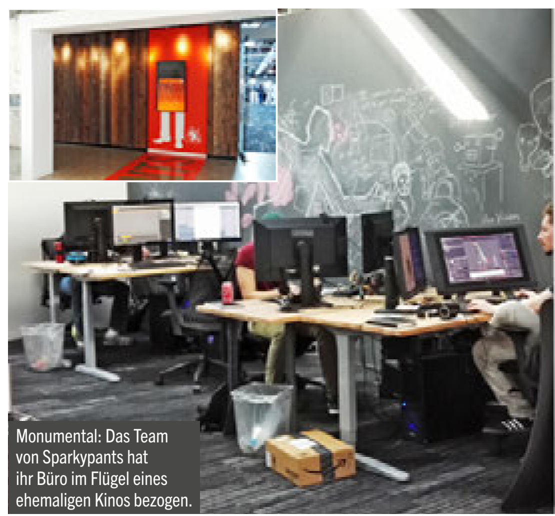
Piloten der Tank-Klasse können die Nestverteidigung aufgrund ihrer hohen Panzerung und Waffensysteme mit Flächenschaden auch im Alleingang vernichten.

Heilende Kraft: Das grüne Reparaturfeld regeneriert die Lebenspunkte unserer Piloten im Umkreis – besonders praktisch in kritischen Gefechten!

WER STECKT HINTER SPARKYPANTS STUDIOS?

An *Dropzone* arbeiten keine Amateure, sondern Genreprofis, die das Strategiehandwerk bei altehrwürdigen Studios von der Pike auf erlernt haben.

Der Name dürfte womöglich nur wenigen Spielern etwas sagen, aber bei Sparkypants arbeiten seit der Studiogründung im Jahr 2011 viele ehemalige Strategieexperten von Microprose, Firaxis und Big Huge Games. Letzteres Studio hat Jason Coleman, jetziger Chef von Sparkypants mitbegründet. Dort verantwortete er seinerzeit etwa die Entwicklung von *Rise of Nations* und *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. An *Dropzone* werkelt das Team von Sparkypants seit November 2014.



Monumental: Das Team von Sparkypants hat ihr Büro im Flügel eines ehemaligen Kinos bezogen.

dem sie fix mittelgroße Distanzen überwinden kann. Jedes Loadout besteht aus vier aktiven Slots, die im Gefecht unsere verwendbaren Fähigkeiten repräsentieren. Der erste Slot ist etwa für die Waffensysteme reserviert, der zweite für die Hülle, der dritte für unterstützende Werkzeuge und der vierte schließlich für die ultimative Fähigkeit. Darüber hinaus dürfen wir drei Software-Slots mit passiven Boni wie erhöhter Waffenschaden und größere Panzerung füllen.

Dabei müssen wir beachten, dass jedes Ausrüstungsteil individuelle Stufenanforderungen hat. Das heilende Reparaturfeld können wir etwa nur einsetzen, wenn wir den entsprechenden Helden im Gefecht zuvor mindestens auf Stufe 2 befördert haben. Wer gerne Risiken eingeht, kann theoretisch also mächtige Fähigkeiten auf alle Slots legen, die erst in höheren Charakterstufen freigeschaltet werden, steht in den ersten Minuten aber praktisch nackt dar. Ein Zwang, das Loadout zu konfigurieren, besteht laut Entwicklern nicht. Die standardmäßige Ausrüstung für jeden Piloten soll im Wettstreit konkurrenzfähig sein. Vielmehr sollen wir durch Individualisierung unsere Ausrüstung stärker am persönlichen Spielstil ausrichten können. Daher ist es praktisch, dass wir mehrere unterschiedliche Loadouts speichern dürfen.

Alles für den Fortschritt

Mögen die 1vs1-Partien noch so spannend sein, ohne richtigen Fortschritt wäre aus *Dropzone* vermutlich schnell die Luft raus. Deshalb gibt es für jede absolvierte Partie neben Erfahrungspunkten fürs Profil auch ein paar sogenannte Jovians. Mit der Spielwährung sollen wir unter anderem neue Helden und zusätzliche Ausrüstung kaufen können. Außerdem verdienen wir mystische Pakete, die zufällige Objekte enthalten. Überschüssige (etwa doppelte) Gegenstände zerlegen wir für Materialien, die für die Herstellung neuer Ausrüstung benötigt werden. Die dazu erforderlichen Blaupausen kann man sich laut aktuellem Plan in täglichen Missionen verdienen.

Wie in *Diablo* und Konsorten wird auch die Ausrüstung in *Dropzone* anhand von Farben von Grau (regulär) bis Violett (legendär) hinsichtlich ihrer Rarität klassifiziert. Den Flammenwerfer für Tank Vise müssen wir uns zum Beispiel erst einmal verdienen – oder wir kürzen alternativ ab, indem wir Echtgeld investieren. *Dropzone* kommt nämlich unter Free2Play-Flagge auf den Markt. Wenn der Titel Anklang findet, möchten die Entwickler das Strategiespiel kontinuierlich um neue Karten, Gegenstände und womöglich auch Spielmodi erweitern. Nur eine Einzelspieler-Kampagne ist nicht geplant. ❑

Neben den schwerfälligen Tanks (im Bild) gibt es noch vier weitere Klassen in *Dropzone*.

MAX MEINT



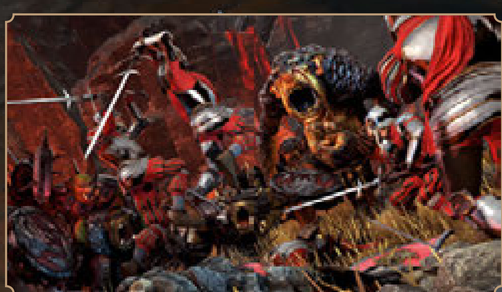
„Überraschend spaßige Mischung aus RTS und MOBA"

Ich gebe zu: Bevor ich *Dropzone* selbst ausprobieren konnte, war ich voreingenommen. Ein weiteres MOBA neben Platzhirschen wie *League of Legends* und *Dota 2* braucht die Welt meiner Meinung nach nun wirklich nicht. Doch ich lag damit falsch! *Dropzone* bringt durch das Vermischen bekannter Elemente aus MOBAs und klassischer Echtzeit-Strategie frischen Wind. Dass ich gleich drei Helden gleichzeitig kommandiere, eröffnet neue Strategien, verlangt mir gleichzeitig aber auch mehr Aufmerksamkeit und schnellere Reflexe ab. Zusätzliche Herausforderungen während der Partie sorgen für eine interessante Spieldynamik. Keine Frage: In *Dropzone* dreht sich alles ums Kräftemessen, das verdeutlicht allein schon der Fokus auf knackige 1-gegen-1-Partien mit festem Zeitlimit. Mir gefällt dabei, dass sich *Dropzone* im Vergleich zu gängigen MOBAs unkomplizierter spielt. Hier bin ich nicht auf Teamkameraden angewiesen, muss mich nicht hektisch durch Shops mit riesigem Angebot wühlen. Sobald das Match beginnt, ist da nur der Gegner und ich. Wenn jetzt noch abwechslungsreiche Karten kommen, das Matchmaking stimmt und die Entwickler es mit Mikrotransaktionen nicht übertreiben, könnte *Dropzone* durchaus seine Fans finden.

„Total War: Warhammer kombiniert erfolgreich spannende, rundenbasierte Kampagnen, in denen das eigene Imperium auf- und ausgebaut werden kann, mit packenden, kolossalen Echtzeitkämpfen."

Die **Männer des Imperiums** werden vom tapferen Karl Franz angeführt, der versucht, die Kurfürsten unter einem Banner gegen ihre gemeinsamen Feinde zu vereinen.





Total War: Warhammer

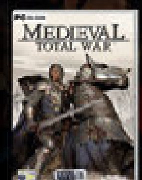
Das erste Mal in der 15-jährigen Geschichte des erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Franchises nimmt sich die Total War-Serie ein Fantasy-Setting vor und verbindet den Detailgrad sowie den Umfang von Total War mit dem fantastischen Hintergrund der Welt von Warhammer.

Total War trifft auf Warhammer: Diese Kooperation verspricht nichts weniger als eine perfekte Symbiose von Tabletop Fantasy mit einer der erfolgreichsten PC-Strategiespiel-Serien. Die Kombination der Welten von Warhammer und den bekannten Mechaniken von Total War bietet beinahe grenzenloses Potential – für die Entwickler, aber insbesondere auch für die unzähligen Fans beider Lager. Denen winkt eine Welt voller Fantasie, in der geschickt ausgerichtete Kriegszüge in epische Schlachten münden – ein bewährtes Szenario für die Total War-Serie!

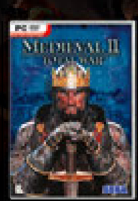
Auf in die Schlacht!

Die gigantische Kampagnenkarte lockt auch in Total War: Warhammer mit hunderten Stunden Spielspaß, unglaublicher Tiefe und enormer Handlungsfreiheit bei der Kriegsführung. Magisch deformierte Landschaften mit faszinierenden Kreaturen laden mutige Entdecker und Eroberer ein, sich in der wunderlichen Alten Welt umzuschauen und auszubreiten. Eine Welt, in der das Brüllen der Drachen den Himmel erzittern lässt, gigantische Kreaturen und tödliche Kriegsmaschinen die Erde erbeben lassen und Stürme magischer Energie das Gefüge der Realität zu zerreißen drohen. Vier komplett unterschiedliche Völker warten auf ihren Anführer, jedes mit einzigartigen Einheiten, Eigenschaften und Spielstilen. Als einer von acht Legendären Anführern aus der Warhammer-Welt können die eigens für den nächsten







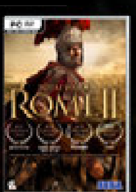


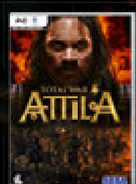












Durchweg positive Kritiken: Die Besonderheit der Total War-Serie ist die Kombination von rundenbasierter Imperiumsverwaltung mit echtzeitbasierten Taktikschlachten.



Mit gewaltigem Kampfeshunger versammeln sich **Scharen von Grünhäuten**, um dem Stamm von Grimgork Eisenpelz zu folgen, denn den Orks und Goblins dürstet es gleichermaßen nach einem Blutbad.

Nur die Beweggründe der **Vampirfürsten**, die sich unter Mannfred von Carstein versammeln, bleiben umnebelt in tödlicher Verborgenheit. Seine Armeen erweckt er aus den verrotteten Reihen der Toten.

Hochkönig Thorgrim Grollbart befiehlt den **stoischen Zwergen** ihre Bergfestungen zu verlassen und in den Rachefeldzug gegen alle diejenigen zu marschieren, die ihnen über die Jahrzehnte Unrecht zugefügt haben.

Kampf erwählten Truppen in die Schlacht geführt werden. In einer Folge von geschickt aneinander gereihten, narrativen Questen werden sagenhafte Legenden aufgedeckt, die sich um diese Helden und Schurken gebildet haben.

Mittendrin statt nur dabei

Mysteriöse Wälder voller Magie, unfruchtbare Ebenen und mit Eis bedeckte Bergmassive warten darauf, erforscht zu werden. Verwinkelte, turmbewehrte Städte finden sich schon bald unter Belagerung und ein verzweigtes Tunnelnetzwerk lädt zum unterirdischen Gefecht ein. Vernichtende Zaubersprüche teilen den Himmel zur rechten Zeit und verschlingen das Schlachtfeld unter wildem Getöse. Mächtige Zauberer versammeln sich um den Spieler und lassen ihren zerstörerischen Energien freien Lauf. Der hämmernde Gang furchteinflößender Riesenspinnen, das Stampfen der Riesen und die Hufe der angreifenden Kavallerie lassen den Boden erbeben. Mit dem Blick gen Himmel gerichtet, werden die Kämpfe in einer völlig neue Dimension strategischer Tiefe ausgetragen, wenn sich fliegende Kreaturen zum ersten Mal in Total War ins Schlachtgetümmel stürzen. All diesen unglaublichen Bildern und fantastischen Szenarien darf mit Spannung entgegengefiebert werden, wenn Total War: Warhammer am 24. Mai für PC erscheint.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: SEGA
Termin: 24. Mai 2016
Preis: 59,99 €

Faith ist zurück. Kaum aus dem Knast entlassen, legt sich die Runnerin wieder mit der Obrigkeit an.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** DICE **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 26.05.2016

Mirror's Edge Catalyst

Bei DICE zu Besuch. Mehrere Stunden durften wir im Stockholmer Studio die aktuelle Fassung anspielen und mit Faith über die Dächer von Glass City rennen. **Von:** Matthias Dammes

Der Videospielindustrie wird immer wieder eine gewisse Innovationslosigkeit vorgeworfen. Mit *Mirror's Edge* wagten die Entwickler von DICE vor über sieben Jahren ein Experiment. Ein Ego-Shooter (fast) ohne Schusswaffen, der sich stattdessen vor allem an der immer populärer werdenden Parkour-Szene bediente. Spieler und Kritiker nahmen das Konzept zwar sehr positiv auf, ein wirtschaftlicher Erfolg war *Mirror's Edge* jedoch lange Zeit nicht. Die ursprünglich angestrebten drei Millionen verkauften Exemplare erreichte der Titel auch vier Jahre nach Release nicht.

So standen die Chancen auf eine Fortsetzung des außergewöhnlichen Spielkonzepts nie wirklich gut. Dennoch gehörte ein zweites *Mirror's Edge* immer wieder zu den Spekulationen und Hoffnungen der Fans, wenn es um die nächste große Ankündigung von Electronic Arts ging. Auf der E3 2013 war es mit der Ankündigung des Prequels zu *Mirror's Edge* dann endlich so weit. Inzwischen hat das Spiel den Titel *Mirror's Edge Cataclyst* bekommen und nähert sich der Fertigstellung. Bei einem Besuch in Stockholm konnten wir bei DICE die aktuelle Beta-Fassung ausführlich spielen.

Faiths Herkunftsgeschichte

Während der Einführung stellten uns die Entwickler die vier Säulen vor, die das Team als die zentralen Stärken von *Mirror's Edge Catalyst* herausstellt. Eine davon ist die Origin-Story von Faith. Der Spieler soll die Heldin besser kennen lernen und erfahren, warum sie die beste Runnerin von Glass City geworden ist. Die Stadt wird von einem Konglomerat verschiedener Unternehmen mit harter Hand regiert. Die meisten Bewohner folgen den Unternehmen und dem permanenten Streben nach Status und Reichtum.

Zu jenen, die sich diesem System nicht unterwerfen, gehören die Runner. Sie agieren als Kuriere über den Dächern von Glass, die von den Sicherheitskräften weitgehend in Ruhe gelassen werden – zumindest, solange sie keine direkte Stellung gegen das Konglomerat beziehen. Wurde die Story im Vorgänger noch durch gezeichnete Zwischensequenzen erzählt, setzt DICE jetzt auf Cut-Scenes direkt in der schicken Optik der Frostbite Engine 3. Mit den hervorragenden Charaktermodellen gewinnt die Inszenierung der Story dadurch deutlich. In Flashbacks zurück in die Kindheit von Faith gewährt



In der City of Glass dominiert trotz erhöhter Details und mehr Farbakzenten noch immer Weiß.

Gabriel Kruger ist der Chef von Kruger Sec und die Verkörperung des Konglomerats.

Im späteren Spiel kann sich Faith auch mit einem speziellen Seil-Gadget namens Mag-Rope fortbewegen.

das Spiel so auch Einblicke in die Ereignisse der Vergangenheit, welche die Heldin geprägt haben.

Ihre Entwicklung hat Faith immer wieder mit dem Gesetz in Konflikt gebracht. Zu Beginn des Spiels wird die Runnerin nach zwei Jahren Haft unter Bedingungen aus dem Jugendgefängnis entlassen. Doch kaum aus dem Knast schließt sie sich wieder ihren alten Freunden bei den Runnern an. Dabei lernt sie auch einen jungen und mysteriösen Neuling kennen, der an ihren Fähigkeiten als Runner zweifelt. Für Faith heißt es nun, sich wieder zu beweisen. Wie spannend ihr Abenteuer über den Dächern von Glass City dann letztendlich wird, war in der Anspielversion jedoch noch nicht erkennbar.

City of Glass

Als einen weiteren wichtigen Eckpfeiler von *Mirror's Edge Catalyst* bezeichnen die Entwickler von DICE den Schauplatz des Spiels – die City of Glass. Im Vorgänger bewegte sich Faith nur in eng abgesteckten Levels und die Stadt diente lediglich als Kulisse. Nun erwartet die junge Heldin jedoch eine offene Spielwelt, in der die Stadt selbst fast eine Art Charakter darstellen soll. Ohne Ladezeiten geht es von einer Mission zur nächsten, indem wir direkt in der Spielwelt mit den storyrelevanten Charakteren interagieren.

Wie gewohnt sehen wir die Stadt dabei vor allem von oben, wenn sich Faith über die Dächer der Metropole schwingt. Die komplette Spielwelt ist jedoch nicht von Anfang an zugänglich. Stattdessen öffnen sich mit stetigem Fortschritt in der Story immer weitere Bereiche von Glass City. Auf diese Weise soll der Spieler etwas geführt werden und gezwungen sein, in regelmäßigen Abständen zur Hauptgeschichte zurückzukehren. Das funktionierte in unserer Anspielsession bereits ganz gut. Wir haben Nebenaufgaben erledigt, ohne jemals das Gefühl zu haben, zu sehr vom eigentlichen Pfad abzuweichen.

Bei all dem macht die City of Glass auch optisch einen hervorragenden Eindruck. Die Frostbite Engine 3 liefert eindrucksvolle Ausblicke und Häuserschluchten. Besonders gut hat uns dabei die Beleuchtung gefallen, die je nach Sonnenstand für die unterschiedlichsten Lichtspiele an den verschiedenen Gebäuden sorgt. Im Stil sind die Entwickler dem Vorgänger treu geblieben. Auch wenn es in Glass jetzt die eine oder andere dreckige Ecke, deutlich mehr Detailobjekte und den einen oder anderen Farbakzent gibt, so dominiert doch noch immer das sterile und saubere Weiß.

Das soziale Zusammenspiel

Während des Anspielevents nutzten die Entwickler die Gelegenheit, die sozialen Features von *Mirror's Edge Catalyst*, das sogenannte Social Play, erstmals vorzustellen. Einen klassischen Mehrspieler-Modus, in dem mehrere Spieler zusammen gegeneinander antreten oder im kooperativen Spiel zusammenarbeiten, wird es nicht geben. Dafür bietet das Spiel vielfältige Möglichkeiten, sich mit seinen Freunden zu messen. Über sogenannte Billboard-Hacks lasst ihr zum Beispiel euer Runner-Tag auf einer Werbetafel erscheinen. Dies ist dann auch im Spiel eurer Freunde sichtbar.

Deutlich spannender sind da allerdings die Dashes – Rennen gegen die Uhr von einem Startzu einem Zielpunkt. Wie ihr dorthin gelangt, ist euch dabei völlig freigestellt. Am Ziel wird die Zeit gestoppt und in eine Rangliste eingetragen. Bereits während der wenigen Versuche gegen Pressekollegen packte uns immer wieder der Ehrgeiz, wenn wir gesehen haben, dass jemand fünf Sekunden



In Glass City gibt es jetzt auch die eine oder andere dreckige Ecke.

Faith trifft auf viele interessante und neue Charaktere wie den mysteriösen Icarus.

INTERVIEW MIT **ERIK ODELDAHL**

„Wir bauen auf den Stärken des ersten Spiels auf."

PC Games: Mit *Mirror's Edge Catalyst* wagt ihr einen Neuanfang, einen Reboot. Ignoriert ihr völlig, was im ersten Spiel passiert ist?
Odeldahl: „Ja, wir ignorieren völlig, was im ersten Spiel passiert ist. Das ist ein kompletter Reboot und das ist eine Entscheidung, die wir sehr früh getroffen haben. Wir wollten mehr untersuchen und beleuchten, wer Faith ist. Was sie antreibt, was sie bewegt. Als wir


Erik Odeldahl ist Design Director bei DICE.

angefangen haben, darüber nachzudenken, haben wir auch angefangen, über die Welt nachzudenken, in der sie lebt. Diese ist jetzt ebenfalls wesentlich mehr ausgearbeitet als im ersten Spiel. Wir schufen diese ganze Welt und Geschichte, in der Faith und die Runner existieren. Im Grunde haben wir uns entschieden, dem Leitmotiv des ersten Spiels treu zu bleiben. [...] Wir sind der ästhetischen Ausrichtung des ersten Spiels treu geblieben und haben darauf aufgebaut. Wir sind der Klangkulisse treu geblieben. Wir haben Solar Fields wieder dabei für den Soundtrack. Im Grunde bauen wir auf den Stärken des ersten Spiels auf, aber haben für die Story reinen Tisch gemacht."

PC Games: Eine offene Spielwelt gilt häufig als Hindernis für eine intensive Erzählung. Wie wollt ihr dennoch eine spannende Story erzählen, ohne dass ich zu sehr durch Nebenaktivitäten abgelenkt werde?
Odeldahl: „Wir bezeichnen das Spiel als Free-Roaming-Titel. Die Stadt ist zwar sehr groß, aber wir geben dir nicht alles auf einmal als eine große Sandbox. Die Stadt öffnet sich für dich immer mehr, je weiter du durch die Geschichte voranschreitest. Also der einzige Weg, um Zugang zur ganzen Stadt zu erhalten, ist, die Geschichte zu spielen. Das bedeutet: neue Orte besuchen, neue Charakter kennenlernen."

PC Games: Wir konnten bereits erleben, dass Faith sich in einer Menge von Kämpfen zu beweisen hat. Wird es auch möglich sein, das Spiel komplett durchzuspielen, ohne jemals kämpfen zu müssen?
Odeldahl: „Nein, das geht nicht. Du kannst den meisten Gegnern durch Rennen entkommen, aber es gibt ein paar Orte, wo du tatsächlich bleiben und kämpfen musst."

PC Games: Was können PC-Spieler von der PC-Version von Mirror's Edge Catalyst erwarten?
Odeldahl: „Nun, es ist ein DICE-Titel, also wirst du visuell das Beste rausholen können. Vom Inhalt her entspricht es natürlich den anderen Versionen. Das Benutzerinterface wechselt live. Wenn du einen Controller benutzt, wechselt es zu Controlleranzeigen, und wenn du Tastatur und Maus nutzt, wechselt es entsprechend. Die Steuerung auf dem PC wird zusätzlich frei konfigurierbar sein."

PC Games: In der Welt von Mirror's Edge Catalyst gibt es eine Menge zu entdecken und zu sammeln. Haben diese Sammelobjekte eine eigene Bedeutung, oder sollen sie den Spieler nur dazu animieren andere Wege einzuschlagen?
Odeldahl: „Wir haben einige verschieden Typen von Sammelgegenständen. Einige davon belohnen dich mit zusätzlicher Story. Alle geben zusätzlich Erfahrungspunkte, damit du Faiths Fähigkeiten ausbauen kannst. Wenn du eine schwer zu findende Stelle erreichst, dann wollen wir für dich auch etwas dort hinterlassen, damit du nicht nur mit einer schönen Aussicht belohnt wirst. "
PC Games: Wir haben die Story vom Anfang des Spiels erlebt und Faith hatte bereits eine ganze Reihe Fähigkeiten. War das nur für die Präsentation, also startet Faith im fertigen Spiel bei null?
Odeldahl: „Nein, nein. Sie ist ein Runner, bereits einige Jahre bevor die Story startet, also beginnt sie bereits mit einigen Skills. Da gibt es bei der Steuerung und den Fähigkeiten einiges zu entdecken, bevor du mit den Upgrades beginnst. Es gibt einige verschiedene Pfade, die du wählen kannst, um Faith zu verbessern. [...] Du kannst dich entscheiden, ob du Faith mehr in spezifischen Bewegungsskills, Kampffähigkeiten oder bei ihrer Ausrüstung verbessern willst."

PC Games: Wird man in der Lage sein, bis zum Ende des Spiels alle Fähigkeiten freizuschalten?
Odeldahl: „Ja, aber dazu musst du eine Menge der Nebeninhalte spielen."

PC Games: Schafft ihr es diesmal, den Releasetermin einzuhalten?
Odeldahl: „Das ist unser Ziel." (lacht)

PC Games: Vielen Dank für das Interview.

schneller war. An dieser Stelle beginnt das Tüfteln und Experimentieren, um die beste Route zum Ziel zu finden. Die von der Runners Vision vorgegebene Route ist dabei meist nicht zu empfehlen.

Zusätzlich zu den bereits im Spiel vorhandenen Herausforderungen setzt DICE diesmal auch auf sogenannten User-Generated-Content. Also Inhalte, die der Spieler erstellt und mit anderen Spielern teilt. Mit wenigen Klicks setzt ihr so zum Beispiel einen Beat-Point an einer schwer zugänglichen Stelle und fordert damit andere Spieler heraus, ebenfalls einen Weg dorthin zu finden. Mit den Time-Trials legt ihr außerdem eigene Rennen durch die Stadt an. Dazu platziert ihr simpel während des Laufens Checkpoints auf eurer Strecke. Andere Spieler können auf dieser Strecke dann um Bestzeiten wetteifern.

Die selbst erstellten Herausforderungen werden dann ungelistet, also nur für euch selbst, oder gelistet gespeichert. In letzterem Fall erscheinen die Kreationen auf den Karten eurer Freunde. Zusätzlich sorgt ein Algorithmus dafür, dass besonders beliebte Strecken auch bei anderen Spielern angezeigt werden. Aber keine Sorge: Wer sich absolut nicht mit anderen Spielern und deren Werken auseinandersetzen möchte, kann einstellen, was ihm auf der Karte angezeigt wird, oder das Spiel auch komplett offline spielen (siehe Interview).

Bewegungsfreiheit in der ersten Person

Das Letzte der vier wichtigen Elemente von *Mirror's Edge Catalyst* ist für die Entwickler das First-Person Free Flow Movement, wie sie es nennen. Noch besser als im Vorgänger soll Faith in einen Bewegungsfluss verfallen, bei dem sich die verschiedensten Abläufe geschmeidig aneinander reihen. Diesmal soll sich auch der Kampf wesentlich besser in die Laufbewegungen integrieren lassen. So kann Faith verschiedene Sprünge mit direkten Angriffen auf in der Nähe stehende Gegner verknüpfen. Bei uns hat das bisher recht gut funktioniert. Hin und wieder landeten wir aber auch in Kampfsituationen, die uns völlig aus dem Flow gerissen haben.


Über den Dächern der Stadt eröffnen sich für Faith viele Wege – umschauen lohnt sich.


Die Runner Vision zeigt meist den einfachsten Weg zum Ziel, aber nicht unbedingt den schnellsten.

Auch in der normalen Bewegung gibt es noch immer einige Elemente wie Rohre und Leitern, die den Fluss stören. Aber insgesamt hatten wir den Eindruck, dass das Laufen mit Faith deutlich geschmeidiger und flüssiger von der Hand geht. Dabei hat sich an der Steuerung nur in Details etwas verändert. Mit Maus und Tastatur greifen wir altbewährt vor allem auf die WASD-Tasten für die Bewegung und die Leertaste zum Springen zurück. Mit der Maustaste sehen wir uns um und führen mit den Maustasten einen schweren Angriff beziehungsweise eine Ausweichbewegung aus.

Im Kampf setzt Faith jetzt nämlich nur noch auf ihre Athletik und die Kraft ihrer Fäuste. Schusswaffen kommen im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr zum Einsatz. Dafür stellen sich der Runnerin verschiedenste Gegnertypen entgegen. So gibt es jetzt zum Beispiel auch einfaches Sicherheitspersonal, das nur mit Schlagstöcken ausgerüstet ist. In Kombination mit der Umgebung stellen diese leichten Gegner meist kein Problem dar. Gefährlicher wird es jedoch, sobald Feinde mit Schusswaffen ins Spiel kommen. Hier ist es ratsam jederzeit in Bewegung zu bleiben und den Flow aufrechtzuerhalten. Auf diese Weise baut sich nämlich das sogenannte Focus Shield auf. Solange das aktiv ist, wird Faith nicht von feindlichen Kugeln getroffen. Rennen ist daher häufig eine der besseren Optionen.

Durch die nun offene Spielwelt bekommt das ganze Rumgerenne allerdings auch eine ganz neue Dimension. Wie Faith an ihr Ziel kommt, entscheidet ihr. Solange ihr nicht in eine der zahlreichen Straßenschluchten stürzt, stehen euch alle Wege offen. Zur besseren Orientierung ist die Runner Vision wieder mit von der Partie. Diese Fähigkeit hebt nützliche Objekte rot hervor und führt euch an einem Band den einfachsten – aber nicht immer schnellsten – Weg entlang. Diese Funktionen können aber auch abgeschaltet werden. Besonders in den Herausforderungen mit Bestenlisten ist es unerlässlich, nach alternativen Routen zu suchen, um die schnellste Zeit zu holen.

Durch verschiedene Upgrades, die ihr mit gewonnener Erfahrung freischaltet, erlernt Faith neue Möglichkeiten der Fortbewegung. Dazu gehört unter anderem die Mag-Rope, mit der sich die Runnerin über breite Abgründe ziehen kann. Leider konnten wir den Einfluss dieses Gadgets auf die Bewegungsfreiheit in der offenen Spielwelt noch nicht ausprobieren. Unsere Anspielversion endete genau vor der Mission, in der sich Faith die entsprechende Fähigkeit hätte verdienen können.

MATTHIAS MEINT

„Meine Vorfreude ist deutlich gestiegen."

Ich muss zugeben, ich hatte mit dem ersten *Mirror's Edge* so meine Probleme. Spielkonzept und Artdesign waren erfrischend neu und anders, aber Spielablauf und Steuerung wollten mir nie so richtig zusagen. Mit entsprechend vorsichtiger Erwartungshaltung bin ich auch an *Mirror's Edge Catalyst* herangegangen, obwohl das Spiel auf meiner Liste der interessantesten Titel dieses Jahres im oberen Bereich rangiert. Nachdem ich nun einige Stunden in der City of Glass verbracht habe, sind meine Zweifel fast vollständig verflogen. Das Spiel hat mich vom ersten Moment an in seinen Bann gezogen und ich habe mich deutlich besser zurechtgefunden als noch mit dem Vorgänger. Dabei hat sich das Konzept noch nicht einmal radikal verändert, trotzdem wirkt es auf mich deutlich runder. Inzwischen kann ich es kaum noch abwarten, die Geschichte von Faith weiter zu erleben und mit ihr waghalsige Wege über die Dächer von Glass City zu suchen. Außerdem ist die grandiose Musik für mich schon jetzt ein Anwärter für den Soundtrack des Jahres. Noch bleiben einige Fragen offen. Zum Beispiel, ob es DICE schafft, bis zum Ende eine spannende Geschichte zu erzählen, oder wie sich die Mag-Rope auf das Freerunner-Feeling auswirken wird. Ich bin dennoch sehr zuversichtlich, dass Fans mit *Catalyst* ein würdiges neues *Mirror's Edge* bekommen.

Feinschliff und Vorfreude

In den verbleibenden Wochen bis zum Release haben die Entwickler vor allem bei der Optimierung noch einige Arbeit zu erledigen. Auf unseren Vorführrechnern hatte das Spiel hin und wieder mit einigen Framedrops zu kämpfen. Außerdem konnten wir teilweise fehlende Teile der Stadt beobachten. Egal ob Ladefehler oder einfach noch nicht fertig gestellt, diese Probleme müssen noch gelöst werden. Abgesehen davon läuft das Spiel spielerisch jedoch bereits erfreulich rund.

Der grafische Stil, der Soundtrack und das Rennen durch Glass City erzeugten bei uns wieder die wohl bekannte Atmosphäre. Zusätzlich machten uns die hervorragende Inszenierung und die interessanten Charaktere Lust darauf, mehr über Faith und ihr Schicksal zu erfahren. Nun hoffen wir nur, dass DICE diese Qualität auch über das gesamte Spiel hinweg halten kann. Dann stehen die Chancen auch gut, dass *Mirror's Edge Catalyst* nicht das gleiche Schicksal wie sein Vorgänger erleidet. ❑

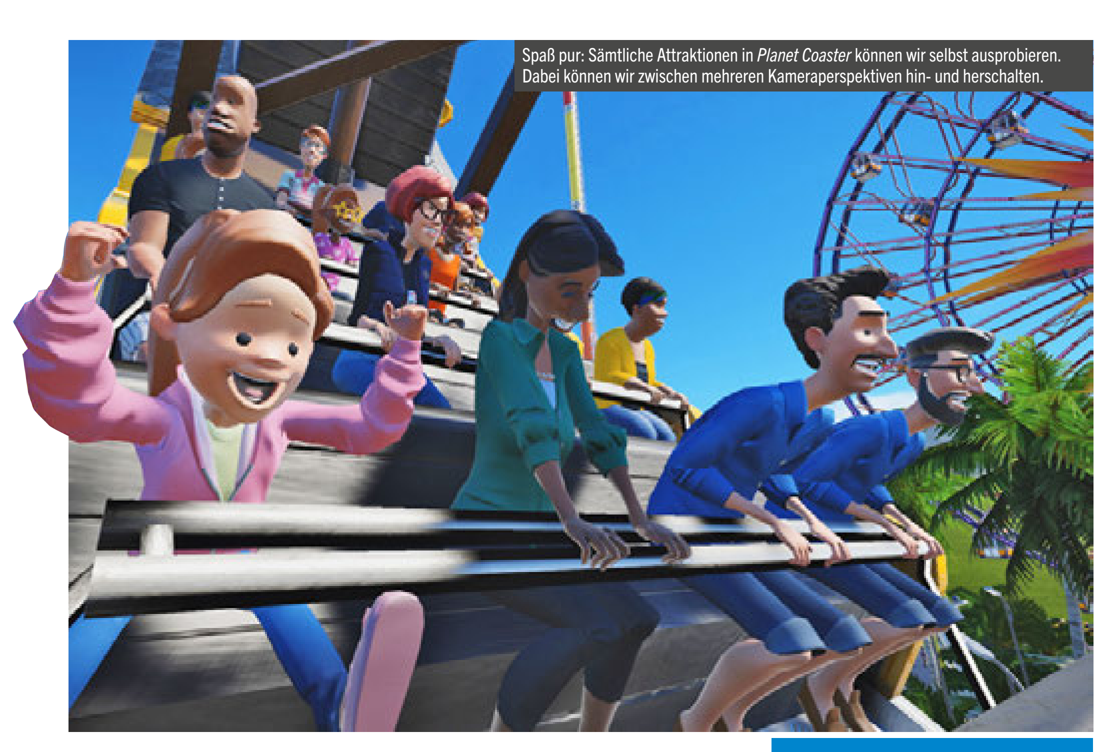
Faith bekommt es mit verschiedenen Gegnern zu tun. Nicht immer ist Flucht eine Option.



Die Nahkampfangriffe der Heldin werden mächtiger, wenn die Umgebung sinnvoll genutzt wird.

Von: Max Falkenstern

Auf ins Vergnügen: Mit *Planet Coaster* entsteht ein vielversprechender Freizeitpark-Manager mit Top-Grafik!



Spaß pur: Sämtliche Attraktionen in *Planet Coaster* können wir selbst ausprobieren. Dabei können wir zwischen mehreren Kameraperspektiven hin- und herschalten.

Planet Coaster

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Termin: 4. Quartal 2016

2016 könnte als das Jahr in die Geschichte eingehen, in dem das Tycoon-Genre seine Wiederauferstehung feiert. In den Neunzigern dank Klassikern wie *Transport Tycoon*, *Railroad Tycoon* und nicht zuletzt *Rollercoaster Tycoon* groß geworden, verschwanden Managerspiele in der darauffolgenden Zeit aufgrund der Dominanz von Action- und Rollenspielen fast vollständig vom Markt. Doch das Interesse an komplexen Simulationen ist geblieben, wie etwa der Erfolg von *Cities: Skylines* veranschaulicht hat.

Dadurch angespornt, macht sich Entwickler Frontier Developments mit *Planet Coaster* auf, den besten Freizeitpark-Manager überhaupt zu liefern. Ein kühner, aber nicht zwangsläufig überambitionierter Plan, liegt das Projekt doch in den Händen ehemaliger Mitarbeiter der ruhmreichen *Rollercoaster Tycoon*-Reihe. Dass die keine halben Sachen machen, davon konnten wir uns auf einem Event in London überzeugen.

Bauen in Modulen

Vielfältige Fahrgeschäfte, zig verschiedene Verkaufsstände, eine große Palette an Dekorationen: Die alten *Rollercoaster Tycoon*-Spiele gaben Hobby-Managern bereits viele Werkzeuge zur Gestaltung des individuellen Themenparks an die Hand. *Planet Coaster* legt hier mit dem modularen Bausystem jedoch noch eine Schippe drauf. Denn viele Gegenstände in Frontiers Freizeitpark-Simulation lassen sich aus mehreren Objekten selbst zusammensetzen. Wie wäre es beispielsweise mit einem überdachten Kaufhaus voller Fressbuden und Geschäfte? Dafür setzen wir händisch Wände um das gewünschte Grundstück mit Verkaufsständen, platzieren dann ein Dach darüber und setzen das Prozedere anschließend im zweiten Stockwerk fort. Sind wir mit dem Rohbau zufrieden, beginnt die Detailarbeit. Geschäften verleihen wir beispielsweise mit Schildern, Plakaten, Fenstern und Verzierungen eine individuelle Note. An den Decken bringen wir Lampen an, um das Kaufhaus in den Abendstunden zu beleuchten. Ganz auf Realismus versessene Spieler spendieren jedem Shop einen Ein- und Ausgang für die Mitarbeiter und denken auch an eine Klimaanlage für das gesamte Gebäude. Unser fertiges Kaufhaus hinterlegen wir dann als Blaupause im Interface und können es dann mit wenigen Mausklicks reproduzieren, um es nach Belieben zu nutzen – auch in neuen Parks.

Das Modulsystem greift nicht nur bei größeren Konstruktionen, sondern auch bei einfacheren Gegenständen wie Springbrunnen, die wir etwa mit Statuen und Pflanzen individualisieren. Die Schmuckobjekte lassen sich dabei rotieren und auf diese Weise verkehrt herum platzieren. Auch die Höhe ist beeinflussbar. Wer unbedingt schwebende Felsen in seinem Park haben möchte, dem stellt *Planet Coaster* keine Hürden in den Weg.

Landschaft modellieren

Beim modularen Bausystem hören die Gestaltungsoptionen in *Planet Coaster* noch lange nicht auf. Die Entwickler demonstrierten uns das Sculpting-Feature, mit dem wir das

BEISPIEL FÜR DAS MODUL-BAUSYSTEM IN PLANET COASTER

BAUEN IN MODULEN – SCHRITT 1



Zunächst platzieren wir einen beliebigen Verkaufsstand und verbinden diesen mit dem Laufweg.

BAUEN IN MODULEN – SCHRITT 2



Mit Mauern umzäunen wir unser Grundstück, auf dem später eine große Burgerbude stehen soll.


Wunderbarer Grafikstil: Der Cartoon-Look gepaart mit den butterweichen und detailreichen Animationen ist klasse. Dank stufenlosem Zoom erkennen wir selbst winzige Details.



Komm vorbei: Die Parks unserer Freunde können wir mit nur wenigen Mausklicks besuchen. *Planet Coaster* ist aber auch offline spielbar.

Terrain bearbeiten. Mit gedrückter Maustaste lassen wir etwa Hügel in der Landschaft entstehen, bringen diese anschließend in eine beliebige Form und versehen das Modell mit Texturen. Mit ein wenig Geduld und Fantasie entstehen durch das mächtige Werkzeug die verrücktesten Kreationen.

Voller Stolz zeigte uns das Entwicklerteam einige Beispiele, etwa eine aus Stein gemeißelte Version von Godzilla, auf dessen Rücken sich theoretisch unser Vergnügungspark errichten ließe. Auch unterirdisch können wir bis zu einem gewissen Grad arbeiten und so ganze Tunnelsysteme, durch die etwa eine Achterbahn führt, errichten und mit Dekorationen füllen.

Besucher glücklich stimmen

Durften wir auf dem Event einen ausgiebigen Blick auf den Baumodus werfen, sah es bei dem Management-Part anders aus. Davon fehlte in der Alpha-Version noch jede Spur. Was wir von den Entwicklern zu diesem Thema gehört haben, lässt auf einen Simulationsumfang schließen, der *Rollercoaster Tycoon* mindestens ebenbürtig ist. Als Parkdirektor ist es schließlich unser Job, die Besucher glücklich zu machen. Denn zufriedene Kunden sind zahlende Kunden. Also optimieren wir etwa Laufwege, um unsere Gäste in möglichst kurzer Zeit vorbei an profitablen Attraktionen und Verkaufsständen zu führen. Der Clou dabei: Wege haben keine vordefinierte Breite, was sich zum Vorteil nutzen lässt. Ein Getränkestand in einer schmalen Gasse, vor der sich Menschenmassen drängeln, kann sich als sehr profitabel herausstellen.

Apropos Menschenmassen: Parkgäste sind in *Planet Coaster* nicht immer solo unterwegs, sondern auch in Gruppen. Eine Familie mit Kindern bleibt in der Regel etwa dicht zusammen und hat ganz andere Erwartungen an den perfekten Freizeitpark als etwa Teenager. Während Letztere eher den Nervenkitzel suchen und daher aufregende Achterbahnen bevorzugen, stehen Kinder etwa auf Karussells.

Zu unseren Aufgaben in *Planet Coaster* gehört auch die Auswahl geeigneten Personals. Müllmänner sorgen für Ordnung, Techniker reparieren defekte Attraktionen, Sicherheitskräfte schrecken Chaoten ab und Animateure bespaßen die Gäste. Auch werden wir voraussichtlich Geld in Forschung investieren können, um neue Fahrgeschäfte freizuschalten. Als praktisch erweist sich dabeo die Zurücknehmen-Funktion, mit der man schon erfolgte Arbeitsschritte rückgängig macht. Doch trotzdem gilt es, das Budget stets im Auge zu behalten, denn auch eine wirtschaftliche Pleite eures Parks ist stets möglich.

Sich miteinander vernetzen

Das „Planet“ im Spieltitel existiert nicht ohne Grund. Beim Spielstart begrüßt uns *Planet Coaster* mit einer Ansicht der Erdkugel. Icons symbolisieren die Parks unserer Freunde, die wir mit wenigen Mausklicks betreten können. Ein direktes Koop-Spiel mit Gleichgesinnten ist zwar nicht möglich, jedoch werden wir Mitspielern beim Errichten der Parks unter die Arme greifen können. In Aktion haben wir das Feature allerdings nicht gesehen. Übrigens: Wer auf seine Konstruktionen besonders stolz ist, kann entsprechende Blaupausen mit anderen auf der Welt teilen. Die Online-Anbindung ist dabei rein optional. *Planet Coaster* soll ohne permanente Internetverbindung spielbar sein.

Große Augen machen

Wer *Planet Coaster* in Aktion erlebt hat, kommt aus dem Staunen kaum heraus. Der stufenlose Zoom ermöglicht es uns, mit der Kamera extrem nah an Attraktionen heranzufahren und selbst winzige Details wie einzelne Schrauben zu erkennen. Hinzu kommen superbe Animationen und der fließende Tag-Nacht-Wechsel. Um *Planet Coaster* in der vollen Grafikpracht erleben zu können, kommt man aber nicht um einen aktuellen High-End-PC herum. Die Entwickler wollen aber mit dem Angebot mehrerer Detailstufen dafür Sorge tragen, dass der Themenpark-Manager auch auf älteren Systemen spielbar bleibt. ❑

MAX MEINT



„Ein Traum könnte wahr werden.“

Seit *Rollercoaster Tycoon 3* warte ich sehnsüchtig auf eine technisch zeitgemäße Fortsetzung, die sich auch in puncto Simulationsumfang mit dem Original messen kann. Mit *Planet Coaster* geht mein Wunsch offenbar in Erfüllung. Das modulare Bausystem hat es mir richtig angetan. Ich kann es kaum erwarten, stundenlang einzigartige Bauwerke zu zimmern und diese dann mit meinen Freunden zu teilen. Und wenn ich mit einem Park halbwegs zufrieden bin, teste ich Fahrgeschäfte einfach selbst und erfreue mich an den lachenden Gesichtern der Besucher – dank der fantastischen Grafik ein Fest! Bleibt zu hoffen, dass Frontier auch dem Management-Part in *Planet Coaster* so viel Hingabe widmet und uns weitreichende Möglichkeiten zur Parkverwaltung einräumt. In der Alpha-Version gab es dazu noch nicht viel zu sehen. Wenn die Kampagne dann noch hält, was die Entwickler versprechen, dürfte nicht nur mein Traum vom perfekten Freizeitpark-Manager in Erfüllung gehen.


BAUEN IN MODULEN – SCHRITT 3

Eine entsprechende Dachkonstruktion darf natürlich nicht fehlen.



BAUEN IN MODULEN – SCHRITT 4

Sind wir mit dem Rohbau zufrieden, verzieren wir die Fassade mit Werbeschildern.

Von: Matti Sandqvist

Release-Verschiebung, Entwicklerwechsel und nun desaströse Kundenwertungen: Ist der Freizeitpark-simulator noch zu retten?

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Nvizzio Creations
Publisher: Atari
Termin: 30.03.2015 (Early-Access)



Im Spiel steht eine Fülle unterschiedlicher Achterbahntypen zur Auswahl. Hier sehen wir zum Beispiel die klassische Holzachterbahn.

Rollercoaster Tycoon World

Nach dem mehr als chaotischen Early-Access-Release und der scharfen Konkurrenz seitens *Planet Coaster* (siehe Doppelseite zuvor) scheint sich die nächste Katastrophe für die kanadischen Entwickler von *Rollercoaster Tycoon World* anzubahnen: Gerade mal 34 Prozent der rund 1.900 Steam-Reviews des Freizeitparksimulators fallen positiv aus. Mit einer so vernichtenden Kritik hätte Publisher Atari trotz seines zweifelhaften Rufs bestimmt nicht gerechnet, zumal man aus Qualitätssicherungsgründen den Erscheinungstermin mehrfach verschoben und das Entwicklerstudio bereits einmal gewechselt hatte.

Dabei wird die Early-Access-Fassung von *Rollercoaster Tycoon World* nicht nur von den stark negativen, sondern auch von den positiven Bewertungen wegen zahlreicher Fehler angekreidet. So sollen Bugs etwa zu langen Ladezeiten, unerklärlichen Performance-Einbrüchen und gar zu Abstürzen führen. Zudem soll der Umfang überschaubar ausfallen und eine Freizeitparkstimmung nicht so recht aufkommen.

Laut vielen Steam-Reviews wirken die Parkbesucher obendrein zu statisch und lassen kaum eine freudige Emotion raus. Nicht ganz einig sind sich die Leute bei der Grafik: Auch wenn stets schlechte Texturen und Animationen bemängelt werden, sind einige Spieler mit dem Gesamtbild einigermaßen zufrieden. Gut angenommen wird etwa der Achterbahn-Editor zum Bauen von eigenen Attraktionen und die Unterstützung für den Steam Workshop samt Mod-Support.

Der Kunde hat immer recht

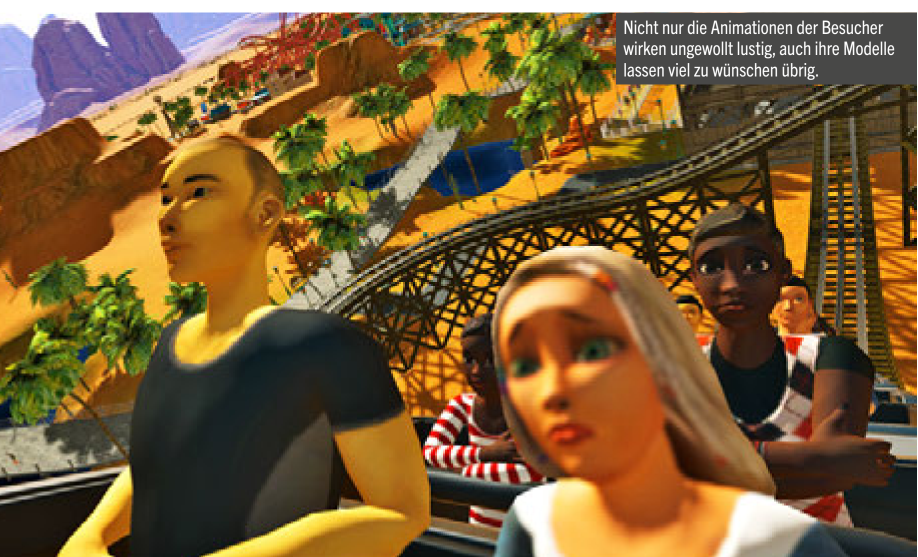
Wir hatten uns ebenfalls in die Early-Access-Version von *Rollercoaster Tycoon World* gestürzt und mussten nach rund acht Stunden Spielzeit sagen: Ganz unrecht haben die Steam-Reviews nicht. Was aber einige Dinge wie etwa den Umfang der noch unfertigen Fassung angeht, waren wir aber ziemlich zufrieden. Insgesamt stehen fünf unterschiedliche Settings wie etwa ein „einladender Wald“ oder ein „verrückter Canyon“ zur Auswahl, die man entweder in einem tutoriallastigen Kampagnen-Modus oder ganz nach Belieben in der klassischen Sandbox-Variante bebauen darf. Außerdem sind in der Early-Access-Version noch zahlreiche Sonder-Szenarien mit an Bord, in denen man etwa einen gescheiterten Vergnügungspark retten oder die Gewinne pro Besucher maximieren muss – entsprechend könnte man sich in der Theorie mit den Early-Access-Inhalten insgesamt wochenlang beschäftigen.

Im Vergleich zum großen Konkurrenten, sprich *Planet Coaster*,



Trotz altbackener Grafik bekommt man sogar mit High-End-Rechnern Performance-Probleme, sobald die Besucherzahl die 500 überschreitet.

Zu allen Besuchern findet man detaillierte Informationen. Guillaume I. hier im Bild hat zum Beispiel einen Reizdarm und freut sich daher über viele Toiletten im Park.



Nicht nur die Animationen der Besucher wirken ungewollt lustig, auch ihre Modelle lassen viel zu wünschen übrig.

Mit dem handlichen Achterbahn-Editor lassen sich neue Attraktionen in wenigen Minuten entwerfen.

zieht *Rollercoaster Tycoon World* in vielen Belangen den Kürzeren. So ist die Grafik des Freizeitpark-simulators zwar unserer Meinung nicht wirklich ein Totalausfall, aber als wirklich hübsch oder optisch brandaktuell können wir das Spiel beileibe nicht bezeichnen. Vor allem die merkwürdigen Modelle und Animationen der Besucher wirken mal gerade noch amüsant, mal aber so lächerlich, dass keine tolle „Wusel-Stimmung" aufkommt. Wenn es aber um die Attraktionen und die Achterbahnen geht, sieht Nvizzio Creations Werk ganz ansehnlich aus. Zudem hat uns der Achterbahn-Editor gut gefallen, mit dem man in wenigen Minuten eigene Coaster erstellen und ebenfalls speichern kann. Aber wie bereits gesagt: *Planet Coaster* ist definitiv aktuell der hübschere Freizeitpark-Simulator und bietet mit seinem modularen System obendrein einige bahnbrechende Neuerungen für das Genre.

Die in den Steam-Reviews angesprochene Problematik mit der merkwürdigen Performance können wir auch nach der Installation des ersten erhältlichen Updates absolut nachvollziehen. Mag das Bauen der Freizeitparks in den ersten Stunden noch ziemlich flott gehen, kam es mit unserem High-End-Gaming-PC ab rund 500 simulierten Besuchern zu heftigen Rucklern. Außerdem fallen die Ladezeiten oft sehr lang aus, was wir bei der angeblich durch den Patch aufgehübschten „Grafikpracht" nicht ganz nachvollziehen konnten. Vor allem die vielen matschigen Texturen haben uns technisch nicht gerade begeistert.

Kaufwarnung!

So hinterlässt die Early-Access-Version bislang keinen wirklich runden Eindruck bei uns. Vor allem die technischen Schwierigkeiten führen dazu, dass wir aktuell vom Kauf der unfertigen Fassung abraten – zumal die Version ganze 45 Euro kostet. Außerdem bezweifeln wir, dass Nvizzio Creations sich im Rennen gegen *Planet Coaster* behaupten wird. Aber ob sich deshalb nun ein Totalausfall anbahnt, können wir so nicht unterschreiben. Wir bleiben optimistisch und gehen davon aus, dass die Performance-Schwierigkeiten spätestens nach dem Ende der Early-Access-Phase der Vergangenheit angehören und so die Entwickler mit *Rollercoaster Tycoon World* einen ganz passablen Freizeitparksimulator abliefern. ❏



Ärgerlich: Um eine neue Attraktion bauen zu können, müssen wir vorher mühselig alle Bäume aus dem Weg räumen.

MATTI MEINT



„Ich setze meine Hoffnungen auf *Planet Coaster*."

Da es sich bei *Rollercoaster Tycoon World* um eine Early-Access-Version handelt und die Entwickler daher noch viel Zeit haben, die diversen Fehler zu verbessern, sehe ich nicht – wie viele der Steam-Reviews – einen kompletten Totalausfall auf uns zukommen. Im Anbetracht der starken Konkurrenz seitens *Planet Coaster* wage ich aber zu bezweifeln, dass Nvizzio Creations den besseren der beiden Freizeitpark-simulatoren abliefern wird. Außerdem rate ich aktuell (Stand 14. April) wegen der Performance-Schwierigkeiten vom Kauf der Early-Access-Fassung von *Rollercoaster Tycoon World* ab.

Von: Lukas Schmid/
Max Falkenstern/David Martin/
Marc-Carsten Hatke/Wolfgang Fischer

Endlich sind die beiden VR-Brillen erschienen, die versprechen, die Spielewelt zu revolutionieren. Aber tun sie das wirklich?



Oculus Rift vs. HTC Vive

Das Duell der VR-Brillen

Lange hat es gedauert, doch nun sind sie hier – die beiden VR-Brillen Oculus Rift und HTC Vive, welche nichts anderes im Sinn haben als die Spielewelt zu verändern. Ob das gelingt, sei dahingestellt und wird sich erst in den kommenden Jahren zeigen. Jetzt stellen sich erst einmal Fragen wie: Was taugen die Brillen? Welche hat zum Launch mehr Potenzial? Wie kompliziert ist es, die neue Hardware auf dem heimischen PC zum Laufen zu bringen?

Kampf der Brillen

Wer alleine nach dem Preis entscheidet, für den ist Oculus Rift die erste Wahl. Mit Versand kostet das Gerät knapp 750 Euro, für HTC Vive muss man über 900 Euro in die Hand nehmen. Im Oculus-Paket enthalten sind die Brille, ein Xbox-One-Controller, ein Sensor und eine kleine Fernbedienung. Das Vive-Paket enthält neben der Brille und einer Verteilerstation zwei Raum-Sensoren und zwei spezielle Controller mit Bewegungssensoren. Rein darstellungstechnisch schenken sich die beiden Brillen nicht viel; kaum ein Launchspiel stellt ein grafisches Meisterwerk dar, die Qualität der Screens ist aber in etwa gleichauf. Die Erkennung funktioniert gut, bei mit Gamepad gespielten Titeln gibt es kaum Unterschiede. Das große Alleinstellungsmerkmal – und unserer Meinung nach der Grund, warum HTC Vive in letzter Instanz das bessere Gerät ist – liegt in den Raumsensoren der Vive begründet. Wo Oculus Rift uns primär die Kopfbewegungen kontrollieren lässt, projiziert HTC Vive einen frei begehbaren, kleinen Raum ins Wohnzimmer. Die Technik wird von den bisherigen Spielen ausgiebig genutzt und erlaubt ein noch deutlich intensiveres Spielerlebnis. Das gro-



HTC Vive erlaubt Room-Scale-VR, was jedoch sehr viel Platz und einigen Aufbau-Aufwand erfordert.

ße Problem dahinter: Der Raumbedarf für diese Technik ist gewaltig. Spieler, die nicht über den entsprechenden freien Platz (mindestens 1,5 mal 2 Meter) im Wohnzimmer verfügen, müssen auf dieses Feature verzichten. Ihnen bleiben dann bei HTC Vive als Vorteil die wirklich hervorragend verarbeiteten und wunderbar funktionierenden Motion-Controller und die Tatsache, dass die Brille deutlich angenehmer sitzt und auch für Brillenträger problemlos nutzbar ist; bei Oculus Rift hingegen wird die optische Brille sehr unangenehm ans Gesicht gedrückt und potenziell verbogen. Dafür verfügt Oculus Rift über fest verbaute Kopfhörer, die deutlich mehr Komfort bieten als die beiliegenden, qualitativ nicht allzu gut verarbeiteten In-Ear-Stöpsel. Zudem liegt Oculus Rift bei längeren Spielesessions durch das kleinere Gewicht und die geringere Anzahl an Kabeln, die hinten herunterhängen, leichter auf den Schultern.

Der Weg zur virtuellen Realität

Der grundsätzliche Anschluss beider Brillen funktioniert relativ simpel, der Download benötigter Software wird automatisch eingeleitet. Das raumfüllende VR von HTC Vive hingegen erfordert neben der Platzbeschaffung deutlich mehr Mühe und mehrere Schritte, in denen die verschiedenen Komponenten des Geräts aufeinander abgestimmt werden müssen. Schön: Durch die Kooperation mit Steam benötigt Vive keinen zusätzlichen Download-Shop, VR-Spiele lassen sich dort übersichtlich sortieren. Auch Oculus-Rift-Spiele finden sich im Steam Store, jedoch nur jene, welche auch für HTC Vive verfügbar sind; für (zeitliche) Exklusivtitel wie *EVE Valkyrie* kommen wir um die Nutzung des gleichzeitig zum Launch gestarteten, speziellen Oculus-Store großteils nicht umhin. Dieser ist aber gut und übersichtlich aufgebaut.

Neben Oculus selbst liegen dem Paket ein Xbox-One-Controller, eine Fernbedienung und ein Sensor bei.

1:0 für HTC Vive

Der höhere Preis macht sich bezahlt, HTC Vive gewinnt vorläufig den VR-Krieg – vorausgesetzt, man verfügt über die Möglichkeit, raumfüllendes VR zu nutzen. Gut verarbeitete Geräte mit viel Pozenzial sind aber definitiv beide Brillen.

LUKAS MEINT



„HTC Vive setzt sich überraschend deutlich ab."

Tatsächlich fieberte ich bis zum Release eher Oculus Rift als HTC Vive entgegen; dem VR-Pionier traute ich mehr Technik-Kompetenz zu und raumfüllendes VR sah ich bis zu diesem Zeitpunkt mehr als Spielerei an. In der Praxis übertrumpft die Vive ihren Konkurrenten aber in allen Aspekten: Der Tragekomfort ist – gerade für Brillenträger – deutlich höher, die Motion-Controller funktionieren klasse, raumfüllendes VR ist ungemein reizvoll und das Ding wirkt insgesamt einfach hochwertiger. Bezüglich der Spiele ist jedoch beiden Brillen anzumerken, dass der VR-Zug gerade erst angefahren ist, denn bei vielen handelt es sich nicht um viel mehr als Technik-Demos.

SASCHA MEINT



„Bis auf *EVE Valkyrie* gibt es aktuell nur Grafik-Demos."

Mit dem Oculus Rift hatte ich ja bereits im Vorfeld so meine Erfahrungen gemacht, sei es mit den Devkits der Redaktion oder auf Messen. Überraschend ist für mich, dass sich das Rift als „Vorreiter" der Technik jetzt im Endeffekt knapp hinter dem HTC Vive einordnet, das etwas wertiger wirkt – was natürlich nicht heißt, das Rift wäre ein schlechtes Gerät. Im Endeffekt läuft es aber darauf hinaus: Wenn alle Brillen ziemlich gleichauf liegen, müssen es die Spiele entscheiden. Und hier sehe ich das Problem. Bis auf *EVE Valkyrie* und einige wenige PSVR-Titel ist bisher nix dabei, was mich als Spieler hinter dem Ofen hervorlockt. Denn für bessere Grafik-Demos stell ich mir keine der Brillen ins Wohnzimmer.

MAX MEINT



„VR steht und fällt mit den dazugehörigen Spielen."

Welche Hardware ist nun besser? Einen eindeutigen Sieger könnte ich nicht küren. Wenngleich die Technik in der ersten VR-Generation beeindruckt, haben beide Geräte so ihre Makel. Wenn ich aber vor der Wahl zwischen HTC Vive und Oculus Rift stünde, würde ich wohl zu Ersterem greifen. Das VR-Erlebnis gewinnt meiner Meinung nach durch die Möglichkeit, sich nahezu frei im Raum bewegen zu können, deutlich an Immersion hinzu. Nun müssen aber auch passende Spiele her! Das bisherige Angebot besteht aktuell fast ausnahmslos aus kurzweiligen, aber simplen Tech-Demos. Wenn es dabei bleibt, sind die VR-Brillen für mein Empfinden defintiv zu teuer.

MARC MEINT



„Die Technik steckt noch in den Kinderschuhen."

Man merkt den Geräten an, dass sie Kinder der ersten Generation sind: lange Kabel, klobige Hardware, Kompromiss-Grafik. Da macht es für mich keinen Unterschied, dass Gerät A einen Tick schicker aussieht oder mit einem Klettverschluss statt einem Bügel geschlossen wird. Tatsächlich hat mich aber HTC Vive am Ende am meisten beeindruckt. Die Bewegung mit dem ganzen Körper vermittelt noch einmal mehr das Gefühl, mitten im Spiel zu sein. Allerdings muss der Nutzer dafür auch zusätzliche Sensoren in der Wohnung unterbringen. Richtig spannend werden die Geräte der dritten und vierten Generation. Es bleibt zu hoffen, dass sich VR auch wirklich durchsetzen wird.

Der Dritte im Bunde: Playstation VR

Konsolenexklusiv erscheint für PS4 im Oktober ebenfalls eine vielversprechende VR-Alternative.

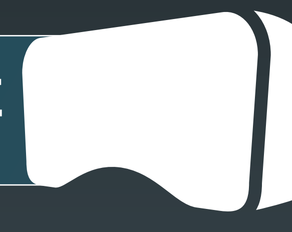
Anfang April dieses Jahres lud uns Sony ein, im Rahmen der Playstation-Experience-Veranstaltung eine weit fortgeschrittene Fassung der VR-Brille und einige Spiele auszuprobieren. Vom Tragekomfort schneidet das Sony-Gerät im Moment besser ab als Vive und Rift. In Sachen Technik wirken die PC-Geräte aber ausgereifter und bieten ein schärferes Bild. Das Spektrum der spielbaren Titel auf der Playstation Experience reichte von der witzigen, aber spielerisch wenig anspruchsvollen Minispielsammlung Playstation VR Room und Erlebnis-Anwendungen bis hin zu „richtigen" Games wie *EVE: Valkyrie* und *Rigs*. Letzteres ist ein schneller First-Person-Shooter, bei dem ihr einen Kampfroboter steuert und zusammen mit zwei menschlichen Mitspielern oder KI-Kumpels in riesigen Arenen gegen ein anderes 3er-Team antretet. Um Gegner zu treffen, müsst ihr sie durch Kopfbewegungen anvisieren. Das Ganze war eine durchweg spaßige, aber auch schweißtreibende Erfahrung. Hier störte uns aber, wie bei anderen PS4-VR-Titeln auch, das fehlende Anti-Aliasing.



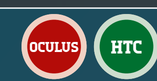
Links: Sonys VR-Brille. Rechts: der spaßige Roboter-Multiplayer-Shooter *Rigs*.

Zehn spannende VR-Spiele zum Start

Fernab jedes Vollständigkeits-Anspruchs zeigen wir zehn interessante VR-Titel.



Space Pirate Trainer





Genre: Action
Hersteller: I-Illusions
Entwickler: I-Illusions
Preis: 14,99 €

Ältere Semester dürften sie noch kennen: die Arcade-Spielautomaten, in denen Möchtegern-Pistoleros zur Light-Gun griffen, um Pixelgegner unschädlich zu machen. *Space Pirate Trainer* für HTC Vive transportiert das klassische Spielgefühl in die virtuale Realität – und das gar nicht so schlecht! Die Ballerbude profitiert von der raumskalierenden VR-Technik, hier ist echter Körpereinsatz gefragt. Weil uns flotte Alien-Drohnen aus jeder erdenklichen Himmelsrichtung attackieren, müssen wir innerhalb eines überschaubaren, quadratischen Spielfelds ständig in Bewegung bleiben. Um nicht getroffen zu werden, weichen wir feindlichen Projektilen aus. Coole Sache: Knapp an uns vorbeisausende Projektile verlangsamen für einen Augenblick die Zeit. Auch weil die Treffererkennung klasse funktioniert und unsere Blaster im Akimbo-Stil abfeuern, kommt das Gefühl auf, Neo aus der Matrix-Filmtrilogie zu verkörpern! Schnelle Reflexe und eine gute Konstitution sind Voraussetzung, um in *Space Pirate Trainer* nach oben in der Rangliste zu kommen. Denn mit jeder Welle wird die Zahl der Gegner größer. Wir kamen bereits nach knapp zehn Minuten mächtig ins Schwitzen. Für eine kurzweilige, schnelle Runde ist das Actionspiel prima geeignet.



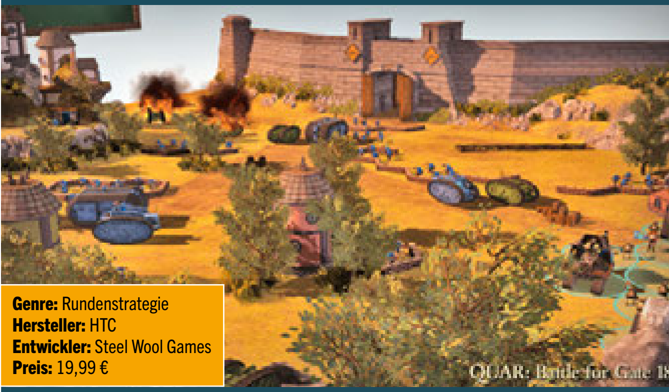




Quar: Battle for Gate 18







Genre: Rundenstrategie
Hersteller: HTC
Entwickler: Steel Wool Games
Preis: 19,99 €

Klassische Rundenstrategie erlebte zuletzt durch Spiele wie *XCOM* eine Renaissance. Dass sich das Spielkonzept durchaus auch für VR-Umsetzungen anbietet, stellt *Quar: Battle for Gate 18* unter Beweis. Genretypisch kommandieren wir aus mehreren Soldaten bestehende Truppenverbände. Pro Runde dürfen wir einem vom Spiel festgelegten Bataillon bis zu zwei Befehle erteilen, danach ist der Gegner am Zug. Die Steuerung ist nicht ganz so intuitiv wie mit Maus und Tastatur, geht jedoch nach einiger Zeit gut von der Hand. Mit dem linken Controller navigieren wir über das Schlachtfeld, ein Druck auf die Triggertaste und wir teleportieren uns zum gewünschten Zielort. Außerdem können wir nah an unsere Soldaten heranzoomen, wodurch der Eindruck entsteht, an einer wirklichen Schlacht teilzunehmen – sehr cool! Der rechte Controller ist hingegen für Einheiten-Kommandos reserviert, ein auf dem Eingabegerät eingeblendetes Interface zeigt uns dabei praktischerweise mögliche Befehle an. So können wir unseren Soldaten befehlen, sich auf offenem Feld auf den Boden zu werfen, was die Ausweichchance bei Feindbeschuss erhöht. In puncto Spieltiefe kann sich *Quar* aber nicht mit klassischen Genrevertretern messen.





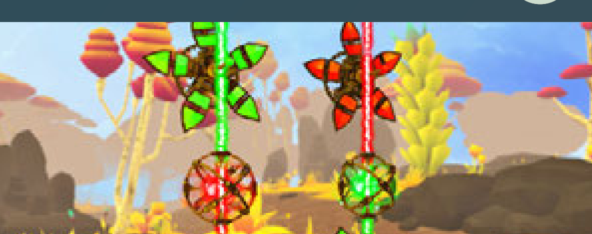


Carpe Lucem – Seize the Light VR



Ein VR-Spiel mit Köpfchen: In *Carpe Lucem* wird zur Abwechslung mal nicht auf Pixelfeinde geballert. Die Herausforderung in diesem Puzzlespiel besteht stattdessen darin, Lichtstrahlen in den Farben gelb, grün, rot und blau zur jeweils passenden Blüte zu geleiten. Dafür nutzen wir unter anderem Rohre, die wir im virtuellen Raum vollkommen frei bewegen und drehen dürfen. Sind die ersten Levels noch verhältnismäßig simpel, kommen später aufgrund zusätzlicher Bausteine wie Prismen, Magneten und Teleporter echte Kopfnüsse auf uns zu. Im Spielverlauf erhalten wir etwa die Möglichkeit, die Lichtstrahlen umzufärben. Wir ertappten uns häufiger dabei, wie wir einfach mal innehielten, um an des Rätsels Lösung zu kommen. Zum Glück stehen wir beim Knobeln unter keinem Zeitdruck, können die Situation also auch in aller Ruhe betrachten und erst dann eine Entscheidung treffen. Und haben wir uns vor lauter Ungeduld (oder auch Schusseligkeit) doch mal verzettelt und zum Beispiel die Spielelemente wie die eingangs erwähnten Rohre wild im Raum durcheinandergeworfen, starten wir den Level kurzerhand einfach neu. Wunderbar gefallen hat uns der ruhige, ja geradezu melancholische Soundtrack, der klasse zum Naturszenario passt. Wer die Umgebung genau beobachtet, kann etwa einen Riesenvogel am Himmel erspähen.

Mit unserer positiven Meinung stehen wir übrigens nicht alleine da: Das Puzzlespiel aus Heidelberg stand beim Deutschen Computerspielpreis 2016 in der Kategorie „Beste Innovationen" im Finale und verlor dort gegen die VR-Klettersimulation *The Climb*.



Genre: Puzzle
Hersteller: Application Systems Heidelberg
Entwickler: Hammer Labs
Preis: 14,99 €



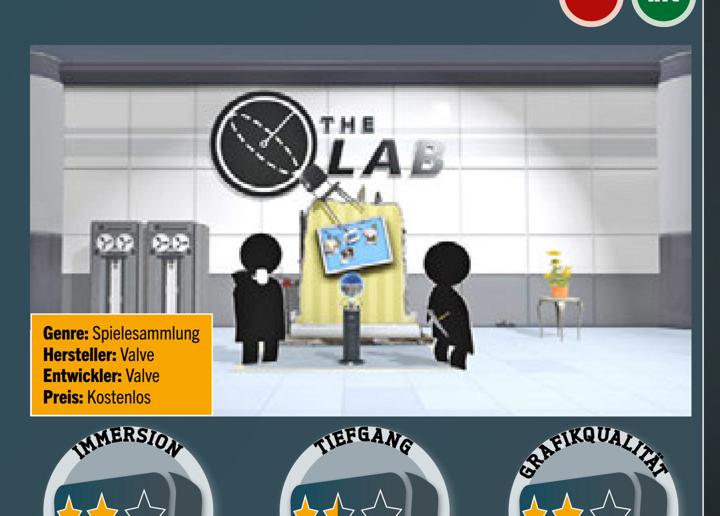




The Lab

OCULUS HTC

Das erste Spiel, mit dem fröhliche Neubesitzer der HTC Vive in Kontakt kommen, dürfte aller Voraussicht nach *The Lab* sein – immerhin liegt es der Brille gratis bei. Angesiedelt im *Portal*-Universum, setzt es genau dort an, wo das in derselben Spielwelt verortete Tutorial der Brille abschließt: Wir finden uns in den von GladOs beherrschten Hallen von Aperture Science wieder. Anstatt aber mithilfe der Portal Gun Physikrätsel zu lösen, haben wir von einer Art Hub-Raum aus Zugriff auf verschiedene Anwendungen, die zwischen Technik-Demos und kleinen Minispielen schwanken. So dürfen wir etwa virtuelle Spaziergänge durch wunderschön umgesetzte Naturlandschaften absolvieren, uns in einer Art *Space Invaders*-Klon gegen außerirdische Invasoren zur Wehr setzten, mit Unterstützung von Atlas und P-Body, den beiden Protagonisten des Koop-Modus von *Portal 2* Roboter reparieren, mit Steinschleudern auf Kistenstapel schießen und dadurch Punkte sammeln und mehr. All das ist zwar weit davon entfernt, spielerisch zu fordern, macht aber jede Menge Spaß und führt perfekt an die verschiedenen Möglichkeiten von HTC Vive heran. Wenig überraschend schwankt auch die Qualität der verschiedenen Spielchen und mehr als zwei, drei Mal wird man den Titel insgesamt wohl nicht anmachen. Um einen VR-Unbedarften von den Vorzügen der virtuellen Realität zu überzeugen, gibt es wohl kaum einen geeigneteren Titel. Auch bezüglich der Bewegungserkennung sowie der Technik gibt es kaum etwas zu beanstanden. Wie wäre es jetzt mit den echten *Portal*-Spielen mit VR-Anpassung?



Genre: Spielesammlung
Hersteller: Valve
Entwickler: Valve
Preis: Kostenlos

IMMERSION | TIEFGANG | GRAFIKQUALITÄT

The Gallery Episode 1: Call of Starseed

OCULUS HTC

Die besten VR-Erlebnisse sind jene, welche uns die Wirklichkeit für einen Moment vergessen lassen und uns voll in die virtuelle Realität ziehen. Auch der ersten Episode des Adventures *The Gallery* gelingt dies ziemlich gut. Auf einem mysteriösen Strand angesiedelt, ziehen wir in Gestalt des Protagonisten durch die hübsch gestaltetete Landschaft, lesen allerlei Notizen, lösen kleinere Rätsel und suchen generell das ganze Areal nach allem ab, was nicht niet- und nagelfest ist. Wie bei vielen raumfüllenden VR-Spielen üblich, steht uns zum Erkunden stets ein kleines Gebiet zur Verfügung, wenn wir mehr erforschen wollen, müssen wir per Cursor zu einem anderen Teil der Insel wechseln, Das funktioniert soweit gut, wenngleich man manchmal auch ein wenig die Orientierung verliert. Unsere Itemverwaltung – wir sammeln nach und nach Gegenstände wie eine Taschenlampe, einen Kasettenrekorder und mehr auf – funktioniert mittels eines virtuellen Rucksacks, den wir öffnen, indem wir ihn einfach „hinter unserem Rücken hervorziehen“. So nett und so theoretisch immersiv diese Idee ist, leider hapert es ab und an an der nicht idealen Bewegungserkennung; das stört zwar spielerisch kaum, gehört aber zu den wenigen Momenten, in denen einem bewusst wird, dass man nach wie vor mit einem Plastikgestell am Kopf im heimischen Wohnzimmer steht. Das ist aber ein verzeihbarer Kritikpunkt, denn das Adventure-Gameplay ist überraschend abwechslungsreich und die Atmosphäre ist ansonsten wirklich sehr dicht. Wir freuen uns schon auf kommende Adventure-Ttel in ähnlicher Machart.



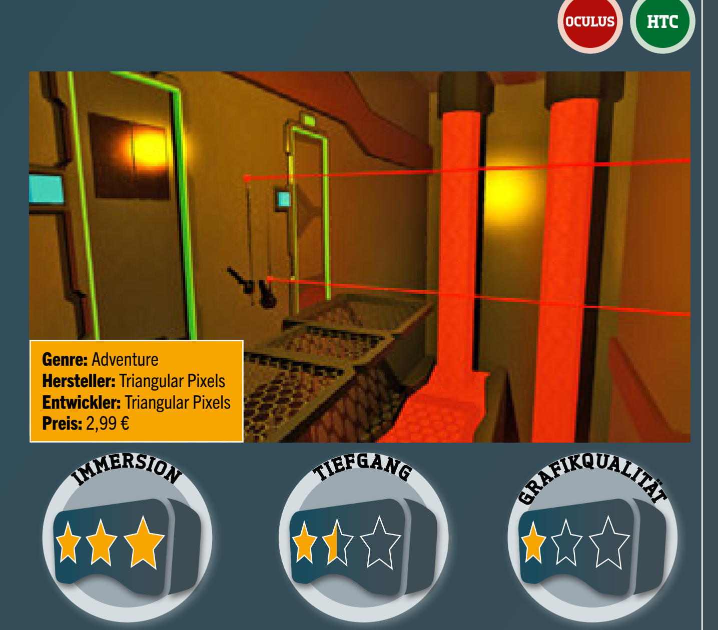
Genre: Adventure
Hersteller: Cloudhead Games
Entwickler: Cloudhead Games
Preis: 27,99 €

IMMERSION | TIEFGANG | GRAFIKQUALITÄT

Unseen Diplomacy

OCULUS HTC

Vorweg sei gesagt: Wer *Unseen Diplomacy* spielen möchte, sollte unbedingt genügend Platz in der Wohnung haben, denn es setzt massiv auf raumübergreifendes VR; ohne die beiden HTC-Vive-Sensoren in den Zimmerecken lässt sich der Titel gar nicht erst starten. Wer die Möglichkeiten dafür hat, der erlebt jedoch eines der bewegungintensivsten und immersivsten VR-Spiele bisher. Als Geheimagent begeben wir uns im Rahmen unserer zur Verfügung stehenden Fläche durch eine Vielzahl von Räumen, weichen Laserfallen aus, suchen Schlüsselkarten, hacken Computer und mehr. Regelmäßig müssen wir dabei auch über den Boden kriechen, um durch enge Lüftungsschächte zu gelangen oder uns sonstwie durch die engen Zimmer zu begeben. Klar, wer will, schummelt und rennt einfach durch die virtuellen Mauern, bringt sich dabei aber selber um den Spielspaß. Damit die Agenten-Hatz auch nicht zu schnell eintönig wird, werden die Räume innerhalb eines beschränkten Rahmens zufallsgeneriert; trotz einer Nettospielzeit von nicht mehr als knapp zehn Minuten kehrt man also gerne öfters in die virtuelle Realität zurück Jedoch meint es *Unseen Diplomacy* manchmal zu gut und setzt die virtuellen Barrieren so knapp an den Rand des Spielfeldes, dass Kollisionen mit dem Mobiliar dahinter fast unausweichlich sind; idealerweise hat man also einen zweiten Menschen im Raum, der angesichts des wirr über den Boden robbenden Spielers bestimmt jede Menge zu lachen hat. Für lediglich knapp drei Euro sollten sich Neu-Brillenträger diesen Titel nicht entgehen lassen!



Genre: Adventure
Hersteller: Triangular Pixels
Entwickler: Triangular Pixels
Preis: 2,99 €

IMMERSION | TIEFGANG | GRAFIKQUALITÄT

EVE Valkyrie

OCULUS HTC (2016)

Jetzt ist er also da, jener VR-Titel, der in den letzten Monaten so sehr im Mittelpunkt stand wie kaum ein anderes Spiel, welches die neue Technik unterstützt. Ein richtiges, anspruchsvolles Spielerlebnis sollte *EVE Valkyrie* bieten und somit beweisen, dass VR mehr ist als bloß eine nette Spielerei für Leute mit zu großen Geldbörsen. Und tatsächlich entpuppt sich das Abenteurer als eines der tiefgründigeren Erlebnisse für Oculus Rift (eine HTC-Vive-Fassung soll irgendwann 2016 folgen): In der Ego-Ansicht nehmen wir im Cockpit diverser Raumschiffe Platz und begeben uns in diversen Spielmodi in actiongeladene Mehrspielerschlachten. Singleplayer-Inhalte existieren ebenfalls, diese sind aber kaum der Rede wert. Unser Gefährt fliegt automatisch geradeaus, wir können aber jederzeit mittels des Gamepads unsere Richtung ändern, beschleunigen, abbremsen, unser Maschinengewehr abfeuern und mehr. Um unsere Feinde mit Raketen zu malträtieren, visieren wir sie mittels eines simplen Blicks an – das funktioniert in der Praxis tadellos. Abseits der Matches schalten wir nach und nach neue Schiffe, Maps und andere Goodies frei – beziehungsweise löhnen, damit wir diese nutzen können: Ärgerlicherweise setzt *EVE Valkyrie* nämlich auf die verhassten Mikrotransaktionen. Nicht schön, zumal sich das Abenteuer ansonsten wirklich wie ein Vollpreistitel anfühlt, auch technisch: Die Texturen sind scharf, die Weitsicht gefällt und der virtuelle Weltraum sieht klasse aus. Eine Revolution ist der Weltraum-Shooter zwar nicht, er beweist aber, was dank VR alles möglich ist.



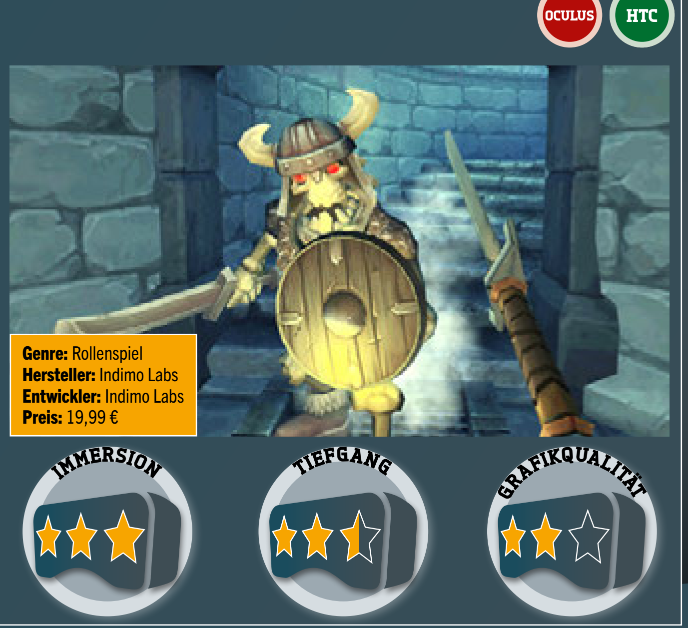
Genre: Action
Hersteller: CCP Games
Entwickler: CCP
Preis: Kostenlos

IMMERSION – TIEFGANG – GRAFIKQUALITÄT

Vanishing Realms

OCULUS HTC

Inmitten einer Unzahl an Spielen für HTC Vive und Oculus Rift, bei denen man de facto nach 20 Minuten alles gesehen hat, was es zu sehen gibt, erfreuen umfangreiche Abenteuer wie Vanishing Realms gleich doppelt das Spielerherz: Das Fantasy-Rollenspiel versetzt uns in eine toll gestaltete Welt, in der wir uns dank raumfüllendem VR quasi frei bewegen können. Dabei waret es mit allem auf, was man sich vom Genre erwartet: Aufsammelbares Gold, mit dem wir uns Ausrüstung wie Schild, Schwert, Pfeil und Bogen und mehr kaufen können, dunkle Verliese, kleine Rätsel und natürlich fiese Feinde, die sich uns in den Weg stellen. Das Kampfsystem funktioniert dabei vollkommen in Echtzeit. Unsere beiden Bewegungscontroller nehmen die Rolle der beiden Items ein, welche wir ihnen zuweisen. Auf diese Weise blocken wir also zum Beispiel Angriffe mit dem Schild und beackern dann mit dem Schwert die Schwachpunkte der Feinde, sorgen aus der Ferne mit Pfeilen für Chaos und vollführen Zauber. Hierbei geht es zwar – um den Spieler nicht zu überfordern – deutlich gemächlicher zu als in klassischen Action-RPGS, das Immersionsgefühl ist aber nichtsdestoweniger sagenhaft. Sehr schnell vergisst man die echte Welt um sich herum und gleitet vollends in das Abenteuer ab. Schön wäre es gewesen, wenn dieser Umstand zusätzlich durch eine beeindruckende Technik unterstrichen worden wäre: Die Cartoon-Optik sieht zwar ganz anständig aus, ist aber weit davon entfernt, zu begeistern. Trotzdem ist *Vanishing Realms* ohne Frage einer der besten HTC-Vive-Starttitel.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Indimo Labs
Entwickler: Indimo Labs
Preis: 19,99 €

IMMERSION – TIEFGANG – GRAFIKQUALITÄT

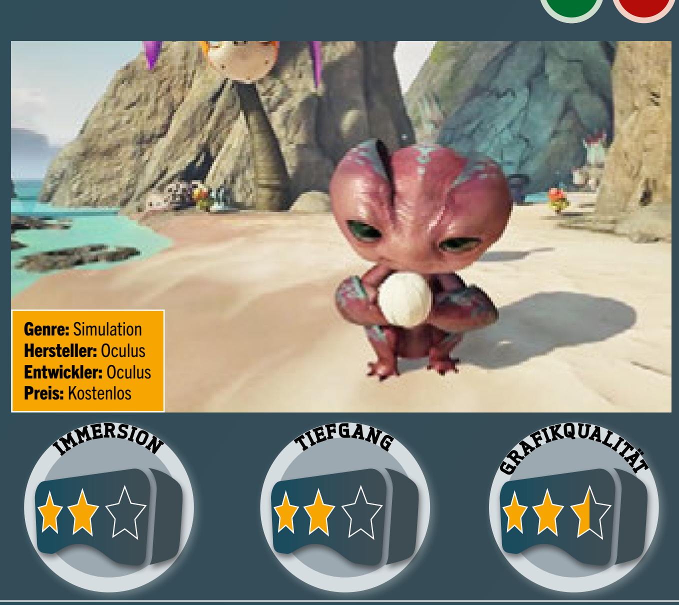




Farlands

OCULUS HTC

Ende März überraschte Oculus mit der Spontan-Ankündigung von *Farlands*, welches nur wenige Wochen später bereits allen glücklichen Erstkäufern von Oculus Rift gratis zur Verfügung gestellt wurde. Technisch gehört das Erkundungs-Abenteuer definitiv zu den bisher gelungensten VR-Titeln – die von allerlei kreativ gestalteten Kreaturen bewohnte Spielwelt überzeugt durch satte Farben, scharfe Texturen und einen künstlerisch ansprechenden Stil. Spielerisch kommt der Titel zwar nicht ganz so beeindruckend daher, macht aber durchaus Laune. Als eine Art übermenschlicher Beobachter bewachen wir das Geschehen auf einem virtuellen Eiland. Auf Knopfdruck gehen wir in direkten Kontakt mit den variantenreichen tierischen Bewohnern und lassen sie Tricks ausführen oder füttern sie mit Obst, Fisch oder anderem Futter, welches wir auf dem Eiland aufgeklaubt haben. Die Entwickler versprechen, dass man im Laufe der kommenden Wochen und Monate zufallsgeneriert immer neue animalische Bewohner kennenlernen wird – eine Bestätigung dessen können wir aktuell noch nicht liefern, tatsächlich scheint die Insel aber einem konstanten Wandel unterworfen zu sein. Ein richtiges Spielziel gibt es hingegen nicht und generell ist klar ersichtlich, dass sich das Spiel eher an eine jüngere Zielgruppe richtet. Das ändert aber nichts daran, dass auch ältere Semester definitiv ihren Spaß damit haben können. Zudem freut es uns, einmal einen VR-Titel zu Gesicht zu bekommen, der nicht auf die Ego-Perspektive setzt und die Technik trotzdem gut nutzt. Mehr davon!



Genre: Simulation
Hersteller: Oculus
Entwickler: Oculus
Preis: Kostenlos

IMMERSION – TIEFGANG – GRAFIKQUALITÄT

Adr1ft

OCULUS HTC

Wenn wir es nicht besser wüssten, würden wir annehmen, bei *Adr1ft* handle es sich um die Spielumsetzung des Kino-Abenteuers *Gravity*: Hier wie dort erleben wir nämlich das Schicksal eines Astronauten (beziehungsweise einer Astronautin) mit, welcher sich nach einer interstellaren Katastrophe in den Weiten des Weltalls wiederfindet. In VR und selbst im klaustrophobischen Weltraumanzug steckend, kommt das Gefühl des Verlorenseins aber noch ein ganzes Stück besser rüber – sofern wir nicht mit den Grenzen der virtuellen Erfahrung spielen, unseren Kopf über die Grenzen des Helms hinausstrecken und uns so der Immersion berauben. Zusätzlich hat unser Held auch noch das Gedächtnis verloren und versucht nun, mittels Audiologs herauszufinden, wie genau er in seine verzwickte Lage geraten ist. Die Steuerung funktioniert ganz simpel via Gamepad: Mit den Analogsticks sehen wir uns um, mit den Knöpfen steigen wir zum Beispiel höher und lassen uns sinken, legen dank Schwerelosigkeit Fassrollen hin, nehmen Gegenstände in unsere Hände und mehr. Auf diese Weise schweben wir durch den Weltraum und durch die Wracks halb zerstörter Raumstationen, immer auf der Suche nach überlebenswichtigem Sauerstoff und nach einem Ausweg aus unserer Weltraum-Misere. Zusätzlich gibt's kleine Physik-Puzzles, denen es zu verdanken ist, dass es uns im All trotz fehlender Action und des eher geringfügig ausgeprägten spielerischen Anspruchs nicht so schnell langweilig wird. Definitiv einer der atmosphärischsten VR-Titel für Oculus Rift zum Start!



Genre: Action
Hersteller: 505 Games
Entwickler: Three One Zero
Preis: 19,99 €

VR-Kost für zwischendurch

Ausufernde Spielerlebnisse sind zum VR-Start generell noch Mangelware – die folgenden Titel gehen aber noch einen Schritt weiter und sind im Grunde nichts weiter als glorifizierte Tech-Demos. Wir stellen sowohl Titel vor, die trotzdem einen kurzen Blick wert sind, als auch solche, von denen man besser die Finger lässt.

THE ROSE & I

Genre: VR-Film
Hersteller: Penrose Studios
Entwickler: Eugene Chung et al.
Preis: 4,99 €
Nichts gegen interaktive FIlme – wenn diese allerdings nur wenige Minuten dauern und mit stolzen fünf Euro zu Buche schlagen, verzichten wir aber dankend.

ADVENTURE TIME: JAGD AUF ...

Genre: Jump & Run
Hersteller: Cartoon Network
Entwickler: Turbu Button
Preis: 4,99 €
Ein Jump & Run, wie es schablonenhafter nicht sein könnte und das nur wenig von VR profitiert. Wenigstens billig.

REALITIES

Genre: Simulation
Hersteller: realities.io
Entwickler: realities.io
Preis: Kostenlos
Bekannte Sehenwürdigkeiten auf der Welt bequem von daheim erkunden: Das macht *Realities* dank spektakulärer Fotogrammetrie-Technik möglich!

TILT BRUSH

Genre: Zeichenprogramm
Hersteller: Google
Entwickler: Google
Preis: 27,99 €
Mit Pinselstrichen verwandeln wir die virtuelle Realtiät um uns herum in ein buntes Gemälde. Nett, aber viel zu teuer!

LUCKY'S TALE

Genre: Jump & Run
Hersteller: Oculus
Entwickler: Playful Corp.
Preis: Kostenlos
Der Oculus-Exklusivtitel ist für jeden Käufer gratis im Paket; anspruchslos, aber durchaus liebevoll gemacht.

MARBLE MOUNTAIN

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Lightning Rock
Entwickler: Lighning Rock
Preis: 9,99 €
Nett gemachter Geschicklichkeitsspaß, bei dem wir eine Murmel durch Hindernisparcours kullern lassen. VR ist dabei jedoch völlig nebensächlich.

AUDIOSHIELD

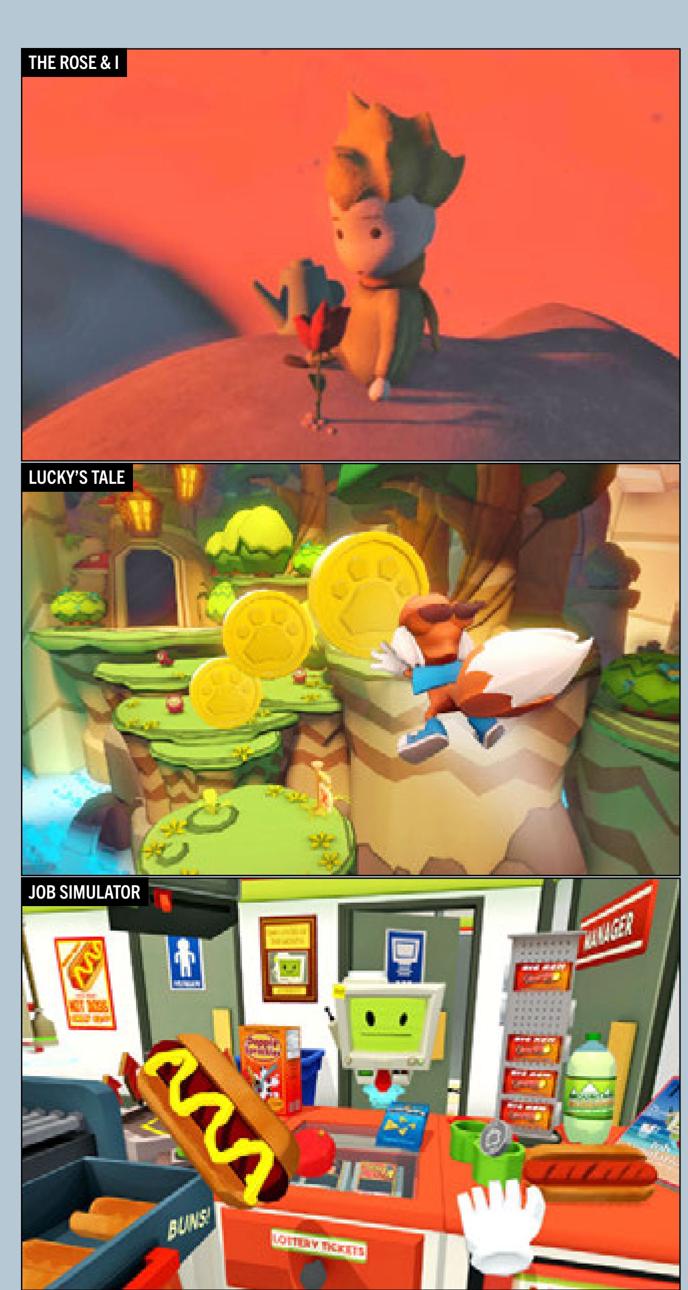
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dylan Fitterer
Entwickler: Dylan Fitterer
Preis: 19,99 €
Sehr unterhaltsames Rhythmus-Geschicklichkeitsspiel, das für den Preis jedoch mit zu wenig Umfang daherkommt.

SELFIE TENNIS

Genre: Sportspiel
Hersteller: Bandello Games
Entwickler: VRUnicorns
Preis: 19,99 €
Gegen sich selbst in VR Tennis zu spielen, macht viel mehr Spaß als man annehmen würde. Schönes Ding!

JOB SIMULATOR

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Owlchemy Labs
Entwickler: Owlchemy Labs
Preis: 36,99 €
Vive-Vorbesteller bekommen den Titel gratis und erhalten eine spaßige Pseudo-Simulation, die sich humortechnisch an *Goat Simulator* und Co. orientiert.





Das Kampfsystem macht einen gewaltigen Schritt in Richtung Action, erlaubt aber strategische Aktionen.

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Square Enix **Publisher:** Square Enix **Termin:** Nicht bekannt

Final Fantasy XV

Nach drei wenig berauschenden Teilen von *Final Fantasy XIII*, unzähligen Remakes und Spin-offs und einem MMORPG-Ableger geht die traditionsreiche RPG-Serie endlich in die nächste Runde – und zwar aller Voraussicht nach auch auf dem PC.

Von: Lukas Schmid

Im Rahmen eines extra für das Spiel veranstalteten Events Anfang April ließ Square Enix zahlreiche *Final Fantasy XV*-Infobomben platzen: So erhielten wir nicht nur einige neue Einblicke ins Spiel, sondern wissen nun auch, dass der Titel am 30. September für Playstation 4 und Xbox One erscheinen wird und dass er im Laufe des Jahres von einem Smartphone-Pinballspiel, einer Animeserie namens *Brotherhood* und einem CGI-Animationsfilm namens *Kingsglaive* begleitet werden wird. Nur eine wichtige Information steht noch aus, und zwar, ob das Open-World-RPG auch seinen Weg auf den PC finden wird. Nun, einer uns bekannten, mit dem Thema vertrauten Quelle zufolge schon, wenngleich bisher nicht festzustehen scheint, ob dieser Release dann zeitgleich mit den anderen Versionen oder zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen soll. Jedenfalls ist diese Quasi-Bestätigung für uns Anlass genug, erstmals einen Blick auf das Abenteuer zu werfen – und das, was wir sehen, gefällt uns bisher schon einmal ziemlich gut.

Rundenbasiert war gestern

Als alteingesessener Fan der Serie muss man sich mit einem Aspekt auf jeden Fall anfreunden: Noch mehr als in den Spielen der Reihe der letzten paar Jahre bricht Teil 15 mit den rundenbasierten RPG-Tugenden der Vergangenheit. Was uns hier erwartet, ist ein reinrassiges Action-Kampfsystem, welches massiv auf den Einsatz von Combo-Attacken setzt. Protagonist Noctis kann nämlich nach Lust und Laune diverse Waffen wie schwere Zweihänder, Speere, Wurfmesser und mehr nutzen und deren Einsatz in den Gefechten beliebig aneinanderreihen. Die Reihenfolge will wohlüberlegt sein, denn die gefährlichen Helferlein unterscheiden sich massiv hinsichtlich ausgeteiltem Schaden, Angriffsdauer, ihrer Reichweite und mehr. Zusätzlich erwarten uns diverse Spezialmanöver, die wir auslösen können, und während der Gefechte können wir uns frei bewegen, um aus dem Schussfeld zu springen, zu kontern oder sonst wie auszuweichen. Der Einsatz zahlreicher dieser Aktionen leert jedoch eine Leiste, die sich nur langsam wieder füllt, unser Vorgehen im Kampf will also gut durchdacht sein. Das Spielgefühl in den Auseinandersetzungen gegen große und kleine Feinde ist überraschend – einerseits kommt die Action sehr zugänglich daher, andererseits ergeben sich durch die vielen verschiedenen Aktionsmöglichkeiten wahnsinnig viele Vorgehensoptionen, die dem Geschehen durchaus einen strategischen Touch verleihen. Kurz gesagt: Das Kampfsystem funktioniert und macht Spaß. Da verzeihen wir es dem Spiel sogar, dass wir das Verhalten unserer drei Mitstreiter Ignis, Prompto und Gladiolo nur sehr indirekt beeinflussen können.

Ein Roadtrip der anderen Art

Nicht minder angetan als vom unterhaltsamen Kampfsystem sind wir bisher von der Gestaltung der grafisch ungemein hübschen Spielwelt. Im vergangenen Jahr durften wir bereits im Rahmen einer Playstation-4-Demo das Areal Duscae erforschen und dieses überzeugte durch abwechslungsreiches Terrain, allerlei Minispiele und Herausforderungen, viele versteckte Geheimnisse und NPCs, die einen mit Nebenmissionen versorgen. Die Entwickler haben sich hier eindeutig eine Scheibe von Open-World-Abenteuern wie *The Witcher 3: Wild Hunt* oder *The Elder*


Abseits der Hauptmissionen gibt es zahlreiche Nebenaktivitäten, mit denen wir uns beschäftigen können.


Unseren fahrbaren Untersatz können wir im Verlauf des Abenteuers sogar in ein Fluggerät ummodeln.

Manche Städte, wie der Hafenort Accordo, basieren auf realen Städten – hier stand eindeutig Venedig Pate.

Trotz des sich an der echten Welt orientierenden Stils fehlt es auch an magischen Elementen nicht.

Der typische Nippon-Stil inklusive Protagonisten im Japano-Boyband-Look ist definitiv Geschmackssache.

Scrolls 5: Skyrim abgeschnitten und die Inspiration macht sich bezahlt. Zudem soll die fertige Spielwelt noch wesentlich größer ausfallen als das bereits ziemlich weitflächige Demo-Gebiet. Um die Welt zu bereisen, ist das Helden-Quartett übrigens nicht auf stramme Waden angewiesen: Mittels ihres Autos, der Regalia, können sie das Land in Windeseile bereisen, zusätzlich lässt sich das Gefährt im späteren Spielverlauf auch zum Fluggerät ummodellieren. Wer es klassisch mag, darf aber auch wieder auf den Rücken von Chocobos Platz nehmen. Ein dynamisches Wettersystem soll zudem Einfluss auf das Verhalten vieler Feinde in der Welt haben, ebenso wie der Wechsel von Tag und Nacht. Aber auch unser Heldentrupp wird von den wechselnden Tageszeiten beeindruckt und muss nachts regelmäßig an Campingfeuern rasten, um Statusnachteile zu vermeiden. Zusätzlich können wir die Helden durch Essen, welches wir dort zu uns nehmen, mit Buffs ausstatten, welche uns wiederum in den Kämpfen nützlich sind und unsere Erfahrungspunkte in Upgrades investieren.

Konichiwa, Klischee-san!

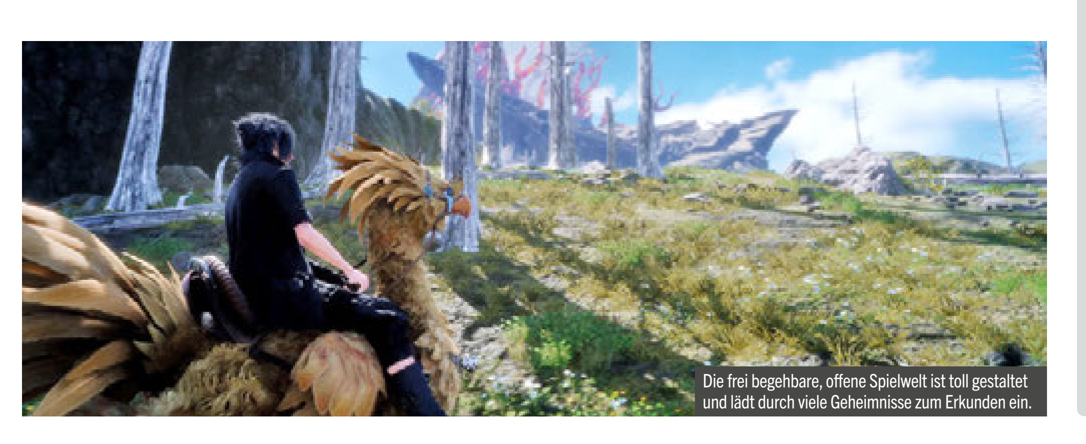
Deutlich weniger westlich angehaucht als das Gameplay und die Spielwelt präsentiert sich die Geschichte des Spiels: In der in mehrere Nationen aufgeteilten Welt Eos treffen hochtechnologisierte Gebiete auf solche, in denen Menschen mit magischer Begabung residieren. Protagonist Noctis Lucis Caelum ist Kronprinz der Nation Lucis, die sich mit dem übermächtigen Reich Niflheim im Krieg über einen antiken, magischen Kristall befindet. Gemeinsam mit seinen Kumpanen macht Noctis sich auf, den von Niflheim entwendeten Kristall wiederzuerlangen und Niflheim zu bezwingen. Diese Kurzfassung der Handlung ist eingebettet in einen dermaßen komplexen und verwirrenden politischen und historischen Hintergrund der Spielwelt, wie man es nur von japanischen Entwicklern kennt – und das, obwohl wir bisher nur Bruchstücke davon kennen. Die Spielfiguren versprechen zudem, hinsichtlich Klischees wieder mal das volle Spektrum auszufüllen; an das Boyband-Design der vier Helden muss man sich erst einmal gewöhnen. Aber hey, skurrile Elemente gehören bei einem JRPG nun mal dazu, zumal *Final Fantasy XV* ansonsten in so vielen Bereichen neue Wege beschreitet. Ob dies zu viele Veränderungen sind, um auch Serienliebhaber zu überzeugen, muss sich noch zeigen. Nach dem enttäuschenden *Final Fantasy XIII* und den Nachfolgern könnte das Spiel die Reihe aber tatsächlich wieder relevant machen. ❑

LUKAS MEINT



„Anders, aber ansprechend – das könnte was werden."

Zwar steht die offizielle Ankündigung noch aus, aber schon jetzt freue ich mich drauf zu sehen, wie das bereits auf den Konsolen sehr hübsche *Final Fantasy XV* sich auf dem PC schlagen wird. Allerdings ist es nicht nur die Technik, die mich das Abenteuer nach der enttäuschenden *Final Fantasy XII-Trilogie* und den mich nur peripher interessierenden Spin-offs und Online-Ablegern der Reihe im Auge behalten lässt: Noch mehr als sonst wagen es die Entwickler, althergebrachte Serienstandards über Bord zu werfen und etwas zu schaffen, das sich im Kern zwar weiterhin vertraut anfühlt, aber trotzdem ein sehr frisches Spielgefühl erlaubt. Vor allem das abwechslungsreiche Kampfsystem hat es mir bisher sehr angetan. Es fühlt sich einfach sehr befriedigend an, zwischen den mannigfaltigen Waffen zu wechseln und den teils überlebensgroßen Feinden eins auf die virtuelle Fresse zu geben. Aber auch das Design der Welt gefällt mir sehr, vor allem weil es nicht so wirkt, als hätten die Macher hier einfach per Copy & Paste Landstrich an Landstrich gepappt, nur um anschließend mit der Größe des Gebiets protzen zu können. Für meinen Geschmack zu japanlastig wirken die Geschichte und die klischeehaft gezeichneten Figuren, aber das dürften wohl mindestens ebenso viele Spieler auch zu schätzen wissen. So oder so, ich freue mich auf jeden Fall drauf! Hoffentlich müssen PC-Spieler sich nicht mehr allzu lange gedulden.



Die frei begehbare, offene Spielwelt ist toll gestaltet und lädt durch viele Geheimnisse zum Erkunden ein.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CHAMPIONS OF ANTERIA

Umstrittenes *Siedler*-Spiel beerdigt

Eigentlich dürfte es niemanden mehr verwundern: Nachdem zu *Die Siedler – Königreiche von Anteria* über ein Jahr lang keine Neuigkeiten an die Öffentlichkeit drangen, gab Ubisoft nun das Aus für das umstrittene Aufbau-Strategiespiel bekannt. Die Arbeit war allerdings nicht komplett umsonst: Teile des ursprünglichen Spielkonzepts finden sich im neu angekündigten *Champions of Anteria* wieder. In dem Mix aus Echtzeit-Strategie und Action-Rollenspiel nehmen wir mit drei Helden an Kampfexpeditionen teil. Unser Ziel: Die Fantasy-Welt Anteria der Herrschaft dreier Fraktionen zu entreißen. Dafür müssen wir alle Territorien einnehmen. Jedes Gebiet steht dabei für eine Mission. Unsere Gegner sehen dem Treiben aber nicht tatenlos zu und greifen unsere Ländereien auch mal an. Ausgangspunkt unserer Reise ist unsere Siedlung, die anfangs noch einer Ruine gleicht. Mit dem Bau von Wohnhäusern und verschiedenen Produktionsbetrieben wie einer Schmiede und Apotheke gewinnen wir Rohstoffe, die wir zum Anfertigen von Waffen, Rüstungen und Tränken für unsere Champions benötigen. Eine permanente Internetverbindung zum Spielen von *Champions of Anteria* ist nicht erforderlich, es gibt nämlich keinen Mehrspieler-Modus. Im August 2016 soll das Abenteuer beginnen. ❑

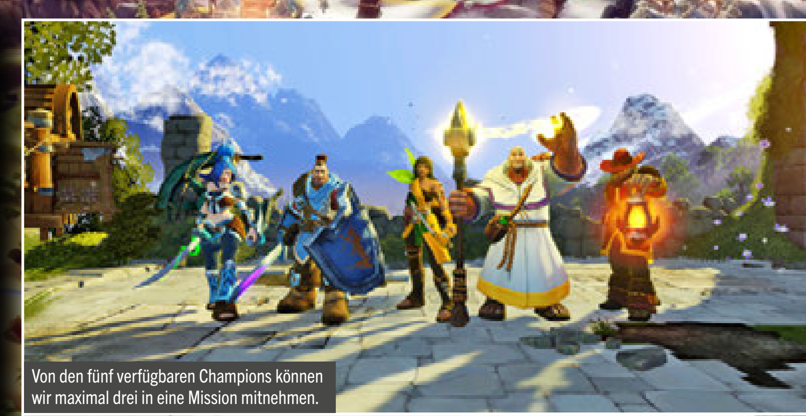
Info: www.ubisoft.de





„Ohne *Siedler* im Namen gleich besser"

Ich weine *Die Siedler: Königreiche von Anteria* keine Träne nach, hatte es doch wenig mit dem Original gemein. Besser ist da die Entscheidung seitens Ubisoft, das auf Action-RPG ausgerichtete Spielkonzept unter einem neuen Namen fortzuführen und weiterauszubauen.



Von den fünf verfügbaren Champions können wir maximal drei in eine Mission mitnehmen.



Ein Überbleibsel von *Die Siedler* ist der Aufbaupart, wenngleich die Komplexität auf ein Mindestmaß reduziert wurde.

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS 2016

Die Gewinner stehen fest

Am 7. April wurde in München zum inzwischen achten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Die großen Gewinner des Abends hießen *Anno 2205* und *The Witcher 3: Wild Hunt*. Das Aufbaustrategiespiel des Mainzer Studios Blue Byte gewann den mit 100.000 Euro dotierten Preis in der Kategorie „Bestes Deutsches Spiel". Die Jury lobte das „durchdachte Gamedesign" und die „neuen Ideen". Mit seinem „Mix aus Zugänglichkeit und Komplexität" sei *Anno 2205* schlicht „eines der besten Spiele des Genres. Das dritte Abenteuer mit Hexer Geralt wurde dagegen gleich drei Mal gekürt, unter anderem gewann Entwickler CD Projekt den Publikumspreis. ❑

Info: deutscher-computerspielpreis.de



In insgesamt 14 Kategorien wurden herausragende Spiele auf dem DCP 2016 gekürt.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Das spanische Studio hinter den beiden *Castlevania: Lords of Shadow*-Teilen hat ein neues Spiel angekündigt. In *Raiders of the Broken Planet* soll man neue Welten erkunden und gegen seltsame Kreaturen kämpfen. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Info: www.mercurysteam.com

TITANFALL 2 MIT SOLO-KAMPAGNE

Der Nachfolger des Online-Shooters soll am 12. Juni ausführlich enthüllt werden. Bislang ist nur bekannt, dass das Spiel im Gegensatz zum Vorgänger eine ausgewachsene Einzelspielerkampagne bieten soll und im nächsten Jahr erscheint.

Info: www.respawn.com

SPELLFORCE 3 KOMMT

Noch im diesen Jahr soll der dritte Teil der Mischung aus Echtzeitstrategie- und Rollenspiel laut Publisher Nordic Games erscheinen. *Spellforce 3* besinnt sich auf die Anfänge der renommierten Reihe und soll vor den Ereignissen des ersten Teil angesiedelt sein.

Info: www.nordicgames.at

TWO WORLDS 3 ANGEKÜNDIGT

Obwohl Publisher Topware Insolvenz angemeldet hat, hat der Hersteller einen dritten Teil seiner beliebten Rollenspielserie für das Jahr 2019 angekündigt. Die Entwicklung übernimmt wie schon bei den Vorgängern das polnische Studio Reality Pump.

Info: www.topware.de

COMPUTEC MEDIA ÜBERNIMMT MAKING GAMES

In eigener Sache: Zum 1. April hat das Fürther Medienunternehmen das im Jahr 2005 gegründete Entwicklermagazin Making Games inklusive aller Print-, Online-, Event- und Webinar-Aktivitäten übernommen.

Info: www.computec.de

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

Detektiv mit Verspätung


Scotland Yard und Inspektor Lestrade brauchen wieder die Hilfe von Sherlock Holmes.

Kurz vor Redaktionsschluss statteten uns die Entwickler von Frogwares einen Besuch ab. Die Macher der *Sherlock Holmes*-Reihe hatten dabei nicht nur eine aktuelle Fassung des neuesten Ablegers *The Devil's Daughter* im Gepäck. Sie brachten auch die Nachricht mit, dass sich die Veröffentlichung des inzwischen achten Teils der Serie um etwa zwei Wochen verschieben wird. Statt wie geplant Ende Mai beginnt der Meisterdetektiv seine Ermittlungen nun ab dem 10. Juni 2016.

Die verbleibende Zeit nutzen die Entwickler für den nötigen Feinschliff und Optimierungen. In der uns vorgeführten Fassung des Spiels kam es nämlich noch zu gelegentlichen Rucklern und Hängern. Davon abgesehen hat das neue Abenteuer von Sherlock Holmes aber einen runden Eindruck bei uns hinterlassen.

Ohne sich vom Konzept des Vorgängers zu entfernen, haben die Entwickler sinnvolle Verbesserungen und neue Features eingeführt. Mit einer überarbeiteten Unreal Engine 3 erstrahlt das viktorianische London zudem in neuem Glanz. Die Stadt lädt jetzt übrigens auch zu freien Erkundungstouren ein. Eine ausführliche Vorschau zu *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* lest ihr auf pcgames.de. ❑

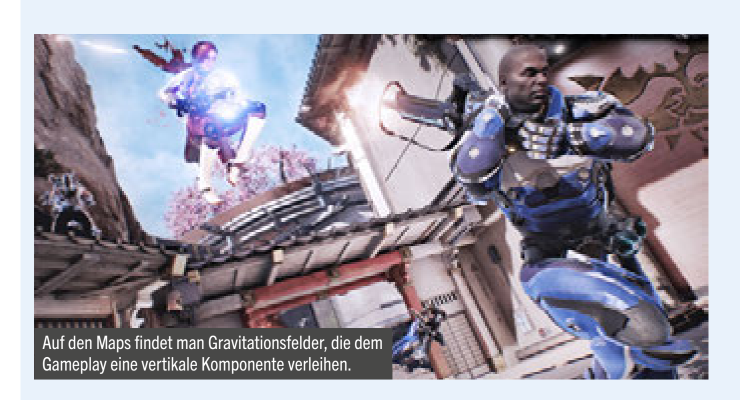
Info: www.sherlockholmes-games.com

LAWBREAKERS

Arena-Shooter angespielt

Dass Cliff Bleszinski (*Gears of War*-Reihe) bei *Lawbreakers* federführend seine Finger im Spiel hat, merkt man dem ab Sommer erhältlichen Ego-Shooter sofort an. Auf einem Anspielevent ging's direkt zur Sache: Spiel starten, Charakter auswählen und ins Gefecht stürzen. Im reinen Mehrspieler-Shooter mit Unreal-Engine-4-Grafik treten die Laws und Breakers jeweils in Fünfergruppen gegeneinander an. Dabei erhalten beide Teams zwar Zugriff auf die gleichen fünf Klassen, spielen aber je nach gewählter Seite mit grundsätzlich anderen Charaktertypen. Zu den weiteren Besonderheiten von *Lawbreakers* zählen vereinzelt platzierte Gravitationsfelder, die dem Gameplay eine vertikale Komponente verleihen. Das bringt eine gewisse Abwechslung in den von uns gespielten mit Capture the Flag vergleichbaren Overcharge-Spielmodus. Die Variante machte beim Anspielen durchaus Spaß, wenngleich die Frage nach der Langzeitmotivation offen bleibt. Cliffy B. scheint mit *Lawbreakers* das umzusetzen, was er verspricht: einen schnörkellosen, aber dennoch anspruchsvollen Mehrspieler-Shooter, der an Klassiker wie *Unreal Tournament* und *Quake* erinnert. ❑

Info: www.sherlockholmes-games.com


Auf den Maps findet man Gravitationsfelder, die dem Gameplay eine vertikale Komponente verleihen.

Dark Places – Gefährliche Erinnerung

Gewinnspiel zum Film



Dark Places – Gefährliche Erinnerung ist nun auf Blu-ray und DVD erhältlich! Der Thriller nach dem Bestseller von *Gone Girl*-Autorin Gillian Flynn und mit Oscar-Preisträgerin Charlize Theron in der Hauptrolle brilliert mit einer Handlung, die unter die Haut geht: Sie war acht Jahre alt, als die Schüsse fielen, als ihre Mutter und ihre beiden Schwestern brutal ermordet wurden, als ihre Zeugenaussage ihren Bruder hinter Gitter brachte. Jetzt, 25 Jahre später, ist aus Libby Day eine verbitterte, einsame Frau geworden. Doch inzwischen gibt es Leute, die an der Schuld ihres Bruders zweifeln. Libby muss noch einmal ihre Vergangenheit aufrollen: Was hat sie in jener verhängnisvollen Nacht wirklich gesehen?
Um die Heimkino-Veröffentlichung von *Dark Places – Gefährliche Erinnerung* gebührend zu feiern, verlosen wir drei hochwertige High-Res-Audio-Kopfhörer von Pioneer (SE-MHR5) mit je einer Blu-ray des Films. Gesamtwert des Gewinnpakets: über 200 Euro! Wollt ihr an der Verlosung teilnehmen, müsst ihr uns eine E-Mail an gewinne@pcgames.de oder eine Postkarte an diese Adresse mit dem Betreff „Dark Places" schicken:
Computec Media GmbH / Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 83 in 90762 Fürth
Teilnahmeschluss ist der 25. Mai 2016

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

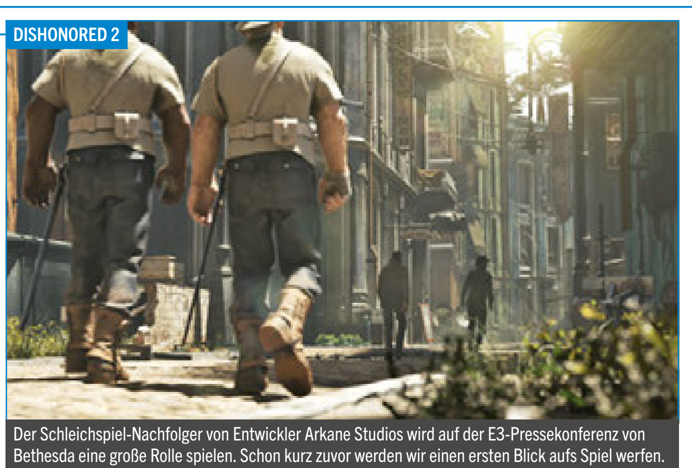
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Ark: Survival Evolved	Survial-Action	Studio Wildcard	Juni 2016	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Microsoft	2016	04/16
	Batman	Adventure	Telltale Games	2016	-
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	3. Mai 2016	07/15, 04/16
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Battlezone 98 Redux	Echtzeitstrategie	Rebellion	2. Quartal 2016	-
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	3. Quartal 2016	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2. Quartal 2016	-
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
NEU	Champions of Anteria	Action-Rollenspiel	Ubisoft	30. August 2016	-
	Clustertruck	Jump & Run	Tiny Build	4. Quartal 2016	-
	Conan Exiles	Survial-Action	Funcom	2017	-
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2016	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15, 04/16
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
Seite 28	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15, 05/16
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
Seite 34	Dropzone	Echtzeitstrategie	Gameforge	2016	05/16
Seite 26	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	13. Mai 2016	08/15, 01/16, 02/16, 05/16
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	1. Quartal 2017	09/15, 01/16
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	4. Quartal 2016	09/15
Seite 54	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Nicht bekannt	05/16
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2016	10/12, 10/14
	Forza Motorsport 6: Apex	Rennspiel	Microsoft	2. Quartal 2016	04/16
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
	Game of Thrones: Season 2	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
	Gears of War 4	Action	Microsoft	Nicht bekannt	04/16
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2016	09/15, 04/16
	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	4. Quartal 2016	04/16
NEU	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	1. Quartal 2017	-
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	6. Juni 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
Seite 20	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	20. Mai 2016	07/14, 08/15, 09/15, 01/16, 05/16
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2017	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14, 03/16
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	2. Quartal 2016	-
	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	28. Juni 2016	-

DISHONORED 2



Der Schleichspiel-Nachfolger von Entwickler Arkane Studios wird auf der E3-Pressekonferenz von Bethesda eine große Rolle spielen. Schon kurz zuvor werden wir einen ersten Blick aufs Spiel werfen.

HAND OF FATE 2



Der zweite Teil des einfallsreichen Action-Kartenspiel-Mix soll mehr Gegner und Herausforderungen bieten. Zudem kämpfen erstmals KI-Recken an eurer Seite.

SHADWEN



Das Schleichspiel der *Trine*-Macher kostet bei Release läppische 15 Euro. Den Preis hat die Community auf kuriose Weise bestimmt, indem sie die kostenlose Demo auf www.shadwen.com spielte.

TOTAL WAR: WARHAMMER



Neben dem Preorder-DLC, der Zugriff auf das Chaos-Volk gewährt, plant Creative Assembly die Veröffentlichung kostenloser Download-Pakete mit neuen Einheiten, Fähigkeiten und einer weiteren Rasse.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Seite 14	Mafia 3	Action	2K Games	7. Oktober 2016	09/15, 05/16
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017	01/16
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	3. Quartal 2016	08/15, 09/15, 01/16, 03/16
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	2. Quartal 2016	-
	Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	2016	-
Seite 40	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	26. Mai 2016	08/15, 09/15, 01/16, 05/16
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	4. Quartal 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	22. Juni 2016	08/15, 01/16, 04/16
Seite 22	Orcs Must Die! Unchained	Online-Action	Gameforge	2. Quartal 2016	05/16
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	2016	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	24. Mai 2016	12/14, 09/15, 12/15
	Paladins: Champions of the Realms	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	2016	-
	Paragon	MOBA	Epic Games	2016	03/16
Seite 44	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	4. Quartal 2016	05/16
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
	Recore	Action-Adventure	Microsoft	2016	04/16
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
Seite 46	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2016	09/14, 05/16
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	2016	04/16
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shadwen	Action	Frozenbyte	2. Quartal 2016	-
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	10. Juni 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	Oktober 2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	2016	-
	Song of the Deep	Action	Gamestop	3. Quartal 2016	-
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016	-
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
	Squadron 42	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2017	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2016	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	9. Mai 2016	09/15
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	1. Quartal 2017	-
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Action	Activision	24. Mai 2016	-
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2. Quartal 2016	-
NEU	The Walking Dead: Season 3	Adventure	Telltale Games	2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
NEU	Titanfall 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	24. Mai 2016	07/15, 10/15, 01/16, 04/16
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13, 03/16
NEU	Two Worlds 3	Rollenspiel	Topware Interactive	Nicht bekannt	-
	Tyranny	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	21. Juni 2016	-
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Wreckfest	Rennspiel	Bugbear Entertainment	2016	-
	Xenonauts 2	Rundentaktik	Goldhawk Interactive	2017	-

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: Remedy
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 05.04.2016
Preis: ca. € 70,-
USK: ab 16 Jahren

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Quantum Break bietet gute Action-Unterhaltung, aber es fehlt das letzte Quäntchen Genialität.

Quantum Break

Von: Peter Bathge/ Philipp Reuther

Wenn das die Zukunft von Microsofts Windows-10-Spielen ist, dann würden wir gerne die Zeit zurückdrehen.

Grandios gescheitert: *Quantum Break* sollte Microsofts Vorzeigetitel für die große PC-Gaming-Offensive des Unternehmens werden. Stattdessen ist das Actionspiel mit Zeitreise-Thematik ein dramatisches Beispiel dafür, was PC-Spieler NICHT von Microsoft sehen wollen: Schludrig umgesetzte Konsolenversionen, die trotz mäßiger PC-Optik massive Performance-Probleme aufweisen und immensen Hunger nach High-End-Hardware haben. Dazu kommen unnötige Einschränkungen: *Quantum Break* funktioniert nur mit Windows 10, nutzt die umstrittene UWP-Architektur (Universal Windows Plattform) und muss als Download im Windows-10-Store gekauft werden – für satte 70 Euro, ein neuer Rekordwert. Wer sich für *Quantum Break* interessiert, der ist daher momentan mit dem Kauf der Xbox-One-Version besser beraten. Die PC-Fassung können wir dagegen im derzeitigen Zustand selbst den leidensfähigsten Spielern nicht empfehlen. Der Grund: Es ist aktuell nicht möglich, *Quantum Break* flüssig zu spielen.

Indiskutable Mängel am PC

Aufgrund seiner UWP-Architektur läuft *Quantum Break* automatisch mit doppelt gebuffertem V-Sync, um Tearing im Bildaufbau zu verhindern. Externe Tools, mit denen man das V-Sync abschalten könnte, um etwa von einem 144-Hertz-Monitor mit G-Sync oder Free-Sync zu profitieren, lassen sich nicht benutzen. Denn die UWP-Plattform blockiert Overlays, Modding und andere Methoden, mit denen sich versierte PC-Spieler gegen stotternde Bildausgabe zu wehren wissen. Erst ein für Mai geplantes Windows-Update verspricht Besserung. Zum Testzeitpunkt lief *Quantum Break* aber aufgrund dieser Einschränkungen auf verschiedensten Rechnern mittelmäßig bis grottenschlecht. Mit 3D-Beschleunigern von AMD



Gelegentliche Mini-Rätsel erfordern den Einsatz von Jacks Zeitmanipulation und etwas Geschick.

Bosskämpfe fallen wenig variantenreich aus. Eine Taktik führt stets zum Sieg: in den Rücken schießen!

GRAFIK-PANNEN IM DETAIL

Als wäre es nicht genug, dass *Quantum Break* selbst auf Top-Rechnern nur äußerst bescheiden läuft! Auch die Grafikqualität enttäuscht am PC – selbst in den höchsten Einstellungen – und weist aufgrund einiger fragwürdiger Engine-Flaschenhälse keinen großen Unterschied zur Xbox-One-Version auf.

Texturen ploppen stark auf. Aus der Entfernung in reduzierter Form dargestellte Objekte werden erst nach ein bis zwei Sekunden mit mehr Details ausgestattet. Der „Level of Detail" wird nämlich sehr aggressiv skaliert, je nachdem, wie nahe sich der Spieler an einem Objekt befindet.

Nicht abschaltbare Effekte wie Bewegungsunschärfe und ein körniger Film-Filter stören. Stellenweise treten zudem unschöne Flimmereffekte in Verbindung mit den künstlich wirkenden Haaren von Protagonist Jack auf. Auch Anzeigefehler wie ein falsch ins Ohr gestecktes Headset kommen vor.

Quantum Break besitzt ein sehr schwammiges, unscharfes Bild. Denn die Engine nutzt Upscaling und verwendet als Ausgangsbasis ein vierfach gepuffertes 720p-Bild mit 4X MSAA. Dadurch werden nur zwei Drittel der eingestellten Auflösung tatsächlich gerendert, selbst bei der 4K-Option.

habt ihr aufgrund der Direct-X-12-Technik des Spiels noch die besten Karten. Die vom Hersteller empfohlene Radeon R9 390 lieferte in unseren Benchmarks etwa gut 50 Prozent mehr Fps als eine vergleichbare Geforce GTX 970. Für die Nvidia-Geräte entpuppt sich besonders die volumetrische Beleuchtung als Ressourcen-Fresser. Zudem kam es bei Geforce-GPUs zu sporadischen Treiber-Abstürzen.

Allerdings hadern auch AMD-Besitzer mit der zum Einsatz kommenden Northlight-Engine, die auf gebräuchlichen 60-Hertz-Monitoren nur eine maximale Framerate von 50 Bildern pro Sekunde erlaubt. Selbst mit einem Biest wie der TitanX sind auf mittleren oder niedrigen Details keine 60 Fps möglich. Das klappt nur bei Monitoren mit 100 Hertz oder mehr, doch auch hier limitiert das Spiel die Fps-Rate auf vier Fünftel der Bildwiederholrate des Geräts. Skandalös!

Doch selbst mit mehr als 50 Bildern pro Sekunde ist beim Spielen von *Quantum Break* ein konstantes Ruckeln spürbar. Um dem Stottern auf den Grund zu gehen, empfiehlt sich ein Blick auf die Frametimes. Diese beschreiben, wie lange das Spiel benötigt, um einen einzelnen Frame zu rendern. In den auf 30 Bildern pro Sekunde festgelegten Zwischensequenzen oder bei einem optionalen, im Menü festgelegten 30-Fps-Lock sollte diese Zeit stets gleich sein. Bei *Quantum Break* schwanken die Frametimes aber unabhhängig von der Fps-Zahl häufig und immer wieder werden ganze Bilder fallen gelassen (Framedrop). Das führt zu einem stark stotternden Bild, besonders auf Hoch- oder Ultra-Einstellungen. Beim Umschauen mit der Maus entstehen so massive Lücken, die Anzeige springt und die Steuerung des Helden gerät ungemein schwer; *Quantum Break* wird unspielbar.

Mit etwas Tuning (siehe Tipps-Kasten auf der nächsten Seite) reduziert ihr zwar die Häufigkeit dieser Hänger. Doch selbst wenn euer Rechner die für 4K-Auflösungen gedachten Ultra-Systemanforderungen von Entwickler Remedy erfüllt (Core i7-4790 @ 4 GHz, Geforce GTX 980 Ti/Radeon R9 Fury X, 16 GB RAM), verhindern die erwähnten Engine-Tücken ein komplett flüssiges Spielerlebnis. Zudem lässt Remedy Besitzer von SLI-Systemen mit zwei oder mehr Grafikkarten im Regen stehen. Die Northlight-Engine unterstützt schlicht kein SLI und daran werden laut Entwickler auch kommende Patches nichts ändern. Angehen will Remedy dagegen die Framerate-Probleme von *Quantum Break*; ein genaues Datum für ein erstes Update gab es bei Redaktionsschluss am 15. April aber noch nicht. Die Patches sollen auch die in der PC-Portierung vergessene Beenden-Schaltfläche nachreichen und einige der umstrittenen Filterfunktionen (siehe Kasten oben) abschaltbar machen. Am 720p-Upscaling und den stark aufploppenden Grafikdetails, die *Quantum Break* einen verwaschenen Look mit – angesichts der hohen Hardware-Anforderungen – indiskutablen Qualitätsmängeln bescheren, wird sich aber auch nach Release nichts ändern. Diese massiven Mängel der PC-Version sind unserer Meinung nach nicht zu entschuldigen, weshalb PC Games *Quantum Break* im Vergleich zur Xbox-One-Version um 20 Punkte abwertet.



Hauptfiguren wirken ihren Schauspieler-Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten (links, Mitte).



An vier Stellen im Spiel schlüpft ihr in die Haut des Bösewichts und trefft eine Entscheidung, die sich leicht auf die Story auswirkt. Eure Wahl bestimmt aber hauptsächlich das Schicksal von Nebencharakteren. Stirbt eine der wenig fesselnd geschriebenen Figuren, übernimmt ihre Rolle einfach ein Kollege. Letztlich gibt es nur eine Endsequenz und die lässt für unseren Geschmack auch noch zu viele Fragen offen. Zwar wartet ein knackiger Bosskampf auf euch, doch die eigentliche Auflösung der wendungsreichen Geschichte fällt banal aus.

Vier je 20 Minuten lange Videos mit echten Schauspielern ergänzen die Handlung von *Quantum Break*. Diese Live-Action-Einschübe sind professionell im Stil einer modernen Fernsehserie produziert. Blöd: Am PC ist ein Download unmöglich, die Episoden werden gestreamt. Dabei kann es zu Hängern kommen. Nett: Abhängig von euren Aktionen in den vier Entscheidungsmomenten und einigen anderen Faktoren werden leicht veränderte Sequenzen abgespielt. Letzten Endes habt ihr aber kaum mehr Einfluss auf die Ereignisse als in einem beliebigen Telltale-Episoden-Adventure. Wen die TV-Allüren von *Quantum Break* nicht interessieren, der kann alle Folgen überspringen und später anschauen.

Story über alles

Wenn die Technik nicht gerade zickt, ist *Quantum Break* ein wenig überraschender, aber zumindest unterhaltsamer Third-Person-Shooter, dessen cineastische Inszenierung im Genre oben mitspielt. Im Fokus steht die lineare Kampagne mit einer Laufzeit von acht bis zehn Stunden. Multiplayer-Gefechte oder alternative Spielmodi sucht man vergebens. In der Rolle des unbedarften Jack Joyce erlebt ihr, wie ein Experiment schiefläuft und daraufhin das Gefüge der Zeit zersplittert – das ominöse Ende der Zeit steht bevor, der Weltuntergang. Zusammen mit seinem Bruder Will versucht Jack, das temporale Gefüge zu reparieren. Doch Bösewicht Paul, Vorsitzender eines millionenschweren Konzerns und ebenso wie Jack mit übernatürlichen Fähigkeiten der Zeitmanipulation gesegnet, hat andere Pläne. Was folgt, ist eine routiniert erzählte, auf fünf Akte und 15 Missionen verteilte Science-Fiction-Handlung mit typischen Genre-Bestandteilen wie Zeitreisen. Das ist unterhaltsam und spannend, wenn man ein paar ebenfalls typische Logiklücken ignoriert. Lediglich das Ende hätte befriedigender ausfallen können. *Quantum Break* lässt manche Frage offen und das Finale kommt unspektakulär daher. Leseratten können sich zumindest einige vernachlässigte Teile der Geschichte selbst erschließen, denn E-Mails und Audio-Nachrichten füllen viele Lücken.

Zeit für Schießereien!

Was zwischen den sehr gut gemachten Zwischensequenzen und von engagierten deutschen Sprechern vertonten Dialogen passiert? Schussgefechte noch und nöcher! Held Jack schleppt bis zu drei Waffen mit sich herum und erledigt damit reihenweise Handlanger von Bösewicht Paul. Remedy schafft es dabei, die Gefechte immer weiter eskalieren zu lassen und den Spieler mit immer neuen Elementen bei der Stange zu halten. Die Bleispritzen sind dabei noch das Langweiligste in Jacks Arsenal, denn Schrotflinte, Pistole oder Sturmgewehr fühlen sich eher nach Kinderspielzeug an als nach gefährlichen Instrumenten des Todes. Weitaus interessanter sind die insgesamt sechs Zeitmanipulationstalente, auf die ihr nach und nach Zugriff erhaltet. Damit friert ihr Feinde kurzzeitig ein, bewegt euch fix über lange Strecken oder errichtet einen Schutzschild, der abgefeuerte Projektile auf harmlose Geschwindigkeiten verlangsamt. Mit einer Shooter-Revolution wie damals der Bullet Time aus *Max Payne* kann *Quantum Break* zwar nicht aufwarten. Doch die besonderen Fähigkeiten des Protagonisten halten die Schusswechsel auf Dauer frisch und sehen noch dazu so cool aus, dass es eine Freude ist, mit ihnen herumzuspielen.

Quantum Break setzt auf ein Deckungssystem, Held Jack schmiegt sich automatisch an hüfthohe Hindernisse. Aus der Deckung feuern ist nicht drin, Jack muss zum Zielen aufstehen. Das wirkt ebenso altmodisch und dezent klobig wie das Fehlen einer schnellen Ausweichrolle. Stattdessen führt ihr einen mit einer Abklingzeit versehenen Zeitlupen-Sprung in Sicherheit aus. Trotz dieser Krücke bewegt sich Jack für unseren Geschmack aber einen Tick zu behäbig. Dafür erlaubt der Schutzschild zumindest auf dem

TUNING-TIPPS: MITTLERE DETAILS FÜR MEHR FPS

Die Technik von *Quantum Break* macht auf dem PC große Probleme. Wer sich das Spiel dennoch zugelegt hat, spielt mit unseren Tipps zumindest halbwegs flüssig.

Generell raten wir zu mittleren Detailstufen, aufgrund des Upscalings und der stets unscharfen Optik sind gegenüber Ultra-Settings nur geringe optische Unterschiede zu erkennen. Heftige Leistungsfresser sind die volumetrische und globale Beleuchtung. Ein Herabsetzen Ersterer lässt Lichtfinger etwas ausfransen, bei Letzterer ist kaum ein Unterschied zu erkennen. Außerdem kosten die Schatten viel Leistung. Habt ihr 4 GB oder weniger Grafikspeicher, solltet ihr zudem die Texturauflösung reduzieren. Mit dem 30-Fps-Lock haben wir unterschiedliche Ergebnisse erhalten, hier müsst ihr experimentieren. Das beste Ergebnis erzielten wir mit einem 144-Hertz-Display ohne Fps-Lock: Wir konnten ab einer R9 380/4G und mittleren Details samt hohen Texturen ordentlich, wenn auch nicht wirklich flüssig spielen.

SPIEL STEUERUNG AUDIO **ANZEIGE**

VOLUMETRISCHE BELEUCHTUNG	MITTEL
SCHATTENAUFLÖSUNG	MITTEL
SCHATTENFILTERUNG	HOCH
TEXTURENAUFLÖSUNG	MITTEL
	EIN / AUS
	MITTEL

Mehr als mittlere Details solltet ihr eurem System nicht zumuten, selbst wenn ihr eine sehr potente GPU besitzt.



Der Zeitschild stoppt Kugeln, rettet einem oft den Hals – und macht das Spiel insgesamt zu leicht.

mittleren der drei Schwierigkeitsgrade ein zuweilen ungewohnt offensives Vorgehen. Statt wie etwa in *The Division* ängstlich in der Deckung zu kauern, dürft ihr auch mal nahe an den Gegner ran. Super!

Eine Spur mehr Abwechslung hätten wir uns derweil in Sachen Feindaufgebot gewünscht. So gibt es zwar Mini-Bosse mit dicker Rüstung und Gegner in Zeit-Schutzanzügen, die sich besonders schnell durch die Levels bewegen. Anlass, die eigene Taktik an solche Widersacher anzupassen, besteht jedoch kaum. Richtig fordernd wird *Quantum Break* so nur selten. Erfahrene Actionspieler sollten also gleich im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade loslegen.

Action-Adventure-Ansätze

Wenn die Waffen schweigen, verliert *Quantum Break* an Reiz. Remedy hat sich zwar eine Handvoll Rätsel überlegt, allerdings ist für die nicht allzu viel Gehirnschmalz vonnöten. Per Tastendruck spult ihr an vorgegebenen Stellen die Zeit zurück und setzt so etwa eine Brücke über einen Abgrund instand oder lasst ein Auto durch ein Tor fahren, wodurch ihr Zugang zum nächsten Areal erhaltet. Die größte Schwierigkeit in solchen Situationen besteht darin, das entsprechende Objekt zu finden. Dabei hilft allerdings eine Art Röntgenblick, der im Kampf Gegner hinter Hindernissen rot markiert.

Gelegentliche Geschicklichkeitspassagen sollen den Spielablauf auflockern, doch die fehlende Präzision der Steuerung erschwert das Klettern und Springen. Die Mängel entwickeln sich zwar nie zu einem echten Frustfaktor. Es ist aber allemal ärgerlich, wenn Jack partout nicht an einer Wand hochkraxeln will, weil wir zwei Zentimeter zu weit rechts zum Sprung angesetzt haben. Im Vergleich zu den anderen Mängeln der PC-Version ist dies freilich ein Luxusproblem. ❑

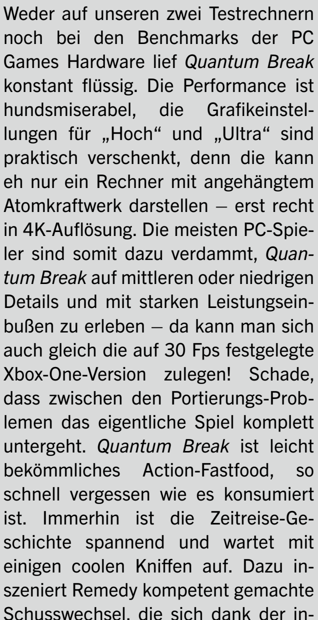


Nahkampf-Takedowns sind nur möglich, wenn ihr für ein paar Sekunden die Zeit einfriert.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge





„Katastrophale PC-Umsetzung eines soliden Actionspiels“

Weder auf unseren zwei Testrechnern noch bei den Benchmarks der PC Games Hardware lief *Quantum Break* konstant flüssig. Die Performance ist hundsmiserabel, die Grafikeinstellungen für „Hoch“ und „Ultra“ sind praktisch verschenkt, denn die kann eh nur ein Rechner mit angehängtem Atomkraftwerk darstellen – erst recht in 4K-Auflösung. Die meisten PC-Spieler sind somit dazu verdammt, *Quantum Break* auf mittleren oder niedrigen Details und mit starken Leistungseinbußen zu erleben – da kann man sich auch gleich die auf 30 Fps festgelegte Xbox-One-Version zulegen! Schade, dass zwischen den Portierungs-Problemen das eigentliche Spiel komplett untergeht. *Quantum Break* ist leicht bekömmliches Action-Fastfood, so schnell vergessen wie es konsumiert ist. Immerhin ist die Zeitreise-Geschichte spannend und wartet mit einigen coolen Kniffen auf. Dazu inszeniert Remedy kompetent gemachte Schusswechsel, die sich dank der interessanten Zeitreise-Fähigkeiten vom Deckungs-Shooter-Standard abheben.

PRO UND CONTRA



- ➕ Schicke Inszenierung mit TV-Flair
- ➕ Coole Spezialfähigkeiten
- ➕ Interessante Geschichte
- ➕ Solide Ballereien
- ➕ Viele versteckte Story-Hinweise
- ➖ Lausige PC-Umsetzungen mit massiven Performance-Problemen
- ➖ Grausig aufploppende Textur-Details
- ➖ Schwammiges Bild dank 720p-Upscaling
- ➖ Träge Steuerung, speziell beim Klettern
- ➖ Entscheidungen ohne große Folgen
- ➖ Generell zu leicht, trotz drei Schwierigkeitsgraden
- ➖ Insgesamt wenige Highlights
- ➖ Manche Figuren wirken sehr blass
- ➖ Nur für Windows 10

WERTUNG **58**

PC Games AWARD Ausgabe 05/2016 88

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Stoic Studio
Publisher: Versus Evil
Erscheinungsdatum: 19.04.2016
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Das Kampfsystem, bei dem ihr gezielt Rüstungs- oder Lebenspunkte anvisiert, erlaubt taktische Winkelzüge.

Von: Peter Bathge

The Banner Saga 2

Die Götter sind tot, die Welt steht am Abgrund. Beste Voraussetzungen für eine unvergessliche Reise!

Der Name Bioware steht für Qualität in Sachen Rollenspiele – selbst wenn er nur als Ex-Arbeitgeber in den Lebensläufen der Entwickler auftaucht. Bei der kleinen Indie-Spieleschmiede *Stoic Studio* arbeiten mehrere ehemalige Bioware-Angestellte – und das merkt man seiner auf drei Teile ausgelegten Taktik-Serie *The Banner Saga* auch an. Eine so faszinierende Welt wie hier hat man zuletzt im Rahmen von Biowares *Mass Effect*-Trilogie bereist. Dem emotionalen Trek durch ein postapokalyptisches Fantasy-Setting geht zwar das Millionenbudget einer Bioware-Produktion ab, doch auch mit einem Minimum an Sprachausgabe und viel Text schafft Stoic zum zweiten Mal nach 2014 eine faszinierende Geschichte mit lebendigen Charakteren, die sich mit *Mass Effect* messen lassen kann. Statt Aliens und Weltraum-Abenteuern warten in *The Banner Saga* aber Wikinger und eine geborstene Welt am Rande der Hoffnungslosigkeit auf den Spieler.

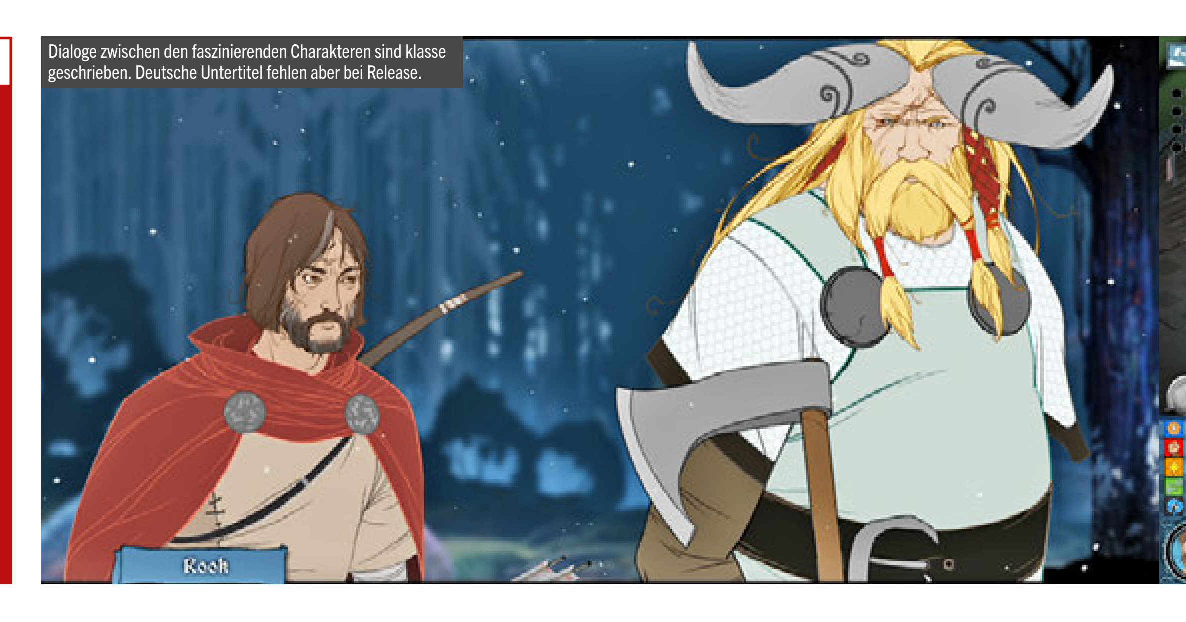
Nahtloser Übergang

Die Handlung setzt da an, wo der Vorgänger endete. Die Heldengruppe aus Menschen und Varl (hünenhafte Krieger) haben einen Achtungserfolg gegen die scheinbar endlosen Flüchtlingsströme der Dredge (vermeintlich emotionslose Steinwesen) erzielt, gleichzeitig aber einen persönlichen Verlust erlitten.

SAVEGAME-IMPORT

***The Banner Saga* ist eine zusammenhängende Trilogie. Daher empfehlen wir dringend, vor Teil 1 das Debüt von 2014 zu spielen. Etwaige Spielstände dürft ihr übernehmen.**

Bei einem Import eures Savegames werden alle getroffenen Entscheidungen, überlebenden Helden und gefundenen Ausrüstungsgegenstände aus dem Auftakt der Trilogie übernommen. Selbst die Anzahl der ausgeschalteten Gegner pro Charakter wird importiert – dank des höheren Stufenlimits in Teil 2 sind dadurch unter Umständen bereits zu Beginn mehrere Level-Aufstiege für eure Helden verfügbar.



Dialoge zwischen den faszinierenden Charakteren sind klasse geschrieben. Deutsche Untertitel fehlen aber bei Release.

Immer wieder kommt es zu Gänsehaut-Momenten, in denen die großartige Musik episch anschwillt.

Im Lager trainiert ihr Krieger, verbessert die Fähigkeiten der Helden oder absolviert optionale Kämpfe.

Obacht: *The Banner Saga 2* lässt sich zwar dank eines guten Einführungsvideos ohne Vorkenntnisse spielen, allerdings gibt es in dem Fall zu Beginn einen riesigen Spoiler.

Ähnlich wie im Vorgänger wechselt die Erzählung zwischen zwei Gruppen. Diese Karawanen bewegen sich auf einer vorgegebenen, streng linearen Route durch die Welt. In einer wunderschönen 2D-Ansicht bereist ihr so die toll gezeichneten Landschaften von rechts nach links. Unterwegs gibt es dennoch reichlich Raum für Entscheidungen, denn wie in einem Text-Adventure landet ihr immer wieder in (moralisch) kniffligen Situationen und müsst euch per Multiple-Choice-Verfahren für einen Lösungsweg entscheiden.

Die Konsequenzen sind nicht immer sofort ersichtlich. Mal verliert ihr Vorräte, dann wieder verlassen Menschen und Varl eure Karawane oder einer der wertvollen Helden-Charaktere wendet sich gegen die einstigen Kollegen. Vorab speichern und neu laden ist nicht möglich, denn das Spiel setzt auf ein (faires) Checkpoint-System. Der Wiederspielwert ist immens hoch, man will andere Entscheidungen ausprobieren und zum Beispiel mal richtig fies sein. Ein derartiges Vorgehen bietet sich besonders in der Rolle des ruchlosen Söldneranführers Bolverk an.

Die Charaktere von *The Banner Saga 2* sind grandios geschrieben; Stoics Story-Autoren hauchen ihnen mit wenigen Zeilen Leben ein. Es gibt zahlreiche neue Figuren, alle mit interessanter Vergangenheit. Aber auch die alten Helden werden nicht vergessen, beim Rasten im Lager darf jeder mal in einem Gespräch unter vier Augen glänzen. Schade nur, dass das Auftauchen dieser Dialogoptionen und deren Reihenfolge vom Spiel vorgegeben wird. Die eigentliche Geschichte gehört erneut zum Besten, was das Rollenspiel-Genre zu bieten hat. Stoic gibt im zweiten Teil der Trilogie Vollgas und führt in der gut neun Stunden langen Kampagne neue Völker wie die Horseborn ein – kriegerische Zentauren. Gleichzeitig werden die Motive bekannter Figuren geschickt hinterfragt und die Ereignisse des Vorgängers auf brillante Weise aufgearbeitet. Das Ganze erinnert an den zweiten Akt eines Fantasy-Schmökers, in dem der Buchautor seine Welt weiter ausbaut und das Tempo der Geschichte stetig anzieht. Superb!

Kein Kampf gleicht dem anderen

Die große Besonderheit von *The Banner Saga 2* ist, dass Stoic



Eine Reihe von Herausforderungen im Trainingszelt bringen euch die Besonderheiten der Klassen näher.

In einigen Schlachten blockieren Barrikaden und andere zerstörbare Hindernisse den Weg.

Im Vergleich zum Vorgänger bietet *The Banner Saga 2* viel mehr unterschiedliche Gegnertypen. Diese Riesen versuchen etwa den Boden: Helden in diesem Bereich verlieren Gesundheitspunkte, Gegner erhöhen dagegen ihren Rüstungswert.

Die farbigen Symbole stehen für kurzzeitige Attribut-Boni, die der Spieler zuvor mit einem seiner Charaktere per Zauberfähigkeit verteilt hat. Andere Einheiten können sie anschließend einsammeln, um sich für eine Runde lang zu stärken.

Einheiten können sich standardmäßig im blauen Bereich bewegen. Um in die gelben Areale vorzustoßen, wird Willenskraft benötigt. Diese Ressource braucht ihr aber auch, um Angriffe zu verstärken und Spezialfähigkeiten zu aktivieren.

parallel zu dieser dramaturgischen Klasse auch in Sachen Gameplay richtig ranklotzt. Die rundenbasierten Taktik-Schlachten, die mit ihren in Quadrate aufgeteilten Schlachtfeldern stark an Schach erinnern, zeigen sich rundum verbessert und deutlich abwechslungsreicher. Das fängt bei optischen Unterschieden der Schlachtfelder an und hört bei einer stark gestiegenen Anzahl an unterschiedlichen Gegnertypen auf. Diese verhalten sich alle ganz eigen und erfordern so neue Taktiken.

Aber auch die eigenen Spielfiguren haben aufgerüstet. So gibt es etwa die neue Klasse des Barden. Wird in seiner Nähe ein Gegner besiegt, stärkt der Barde die Willenskraft aller umstehenden Verbündeten mit einem Liedchen. Oder er beleidigt Feinde und setzt sie damit in der Zugreihenfolge ganz nach hinten. Der Axtwerfer reiht derweil mehrere Beilwürfe aneinander und der Berserker führt immer zwei Angriffe aus – wenn kein zweiter Gegner in der Nähe ist, kriegt eben ein unglücklich platzierter Verbündeter das Fressbrett poliert. Die Positionierung der eigenen Truppen wird so noch wichtiger als im ersten *The Banner Saga*, die taktischen Schlachten nutzen sich beileibe nicht so schnell ab. Toll!

Darüber hinaus gibt es jetzt auch öfter unterschiedliche Situationen im Kampf. Manchmal muss ein bestimmter Feind ausgeschaltet werden. Dann wieder gilt es, mehrere Runden lang unendlich nachkommende Gegnerscharen von den Zauberwirkern fernzuhalten. Stellenweise lassen sich vor Schlachtbeginn Barrikaden errichten. Manchmal verschanzen sich auch Feinde hinter solchen Deckungsmöglichkeiten, was Nahkämpfer beeinträchtigt.

Im Detail verbessert

Ein Grund für die Verbesserungen dürfte das höhere Entwicklungsbudget sein, denn der Vorgänger musste noch von den Einnahmen einer Kickstarter-Kampagne finanziert werden. Beim zweiten Teil kann sich Stoic auf zwei Jahre profitabler Spielverkäufe stützen und das sieht man auch. Es gibt mehr Zwischensequenzen im Spielverlauf und mehr vertonte Passagen mit Monologen an wichtigen Stellen. Bei den Dialogen heißt es allerdings weiterhin: lesen, lesen, lesen! Und zwar vorerst ausschließlich auf Englisch, denn deutsche Untertitel fehlen. Wir rechnen aber mit einem Patch nach Release, der wie beim Vorgänger die Übersetzung nachliefert.

Überall merkt man dem Spiel an, dass Stoic das Fan-Feedback zu *The Banner Saga* genau studiert hat. So hat es jetzt etwa endlich auch einen spielerischen Vorteil, die unbewaffnete Masse der Karawanen-Teilnehmer zu beschützen. Denn je mehr Zivilisten den Trek begleiten, umso mehr Vorräte sammeln diese auf eigene Faust und umso weniger durch Kämpfe verdienten Ruhm müsst ihr für den Kauf von Nahrungsmitteln ausgeben, die mit jedem gewanderten Tag verbraucht werden. Allerdings lassen sich die Zivilisten auch zu Kämpfern umtrainieren. Die brauchen zwar mehr Vorräte und sammeln selbst nichts, allerdings benötigt man in gewissen Situationen Krieger, um die Verluste der Karawane zu minimieren.

Das Charaktersystem ist immer noch rudimentär, so trägt jede Figur etwa nur einen Gegenstand gleichzeitig. Allerdings gibt es neue Spezialfähigkeiten sowie passive Talente, die etwa die Chance auf einen mächtigen kritischen Treffer erhöhen. Insgesamt ist das System motivierend, aber seinen Spaß zieht *The Banner Saga 2* eindeutig aus der fantastischen Story und den anspruchsvollen Taktik-Gefechten. Wer die erleben will, zahlt knapp 20 Euro auf Steam oder Gog.com. ❑

MEINE MEINUNG

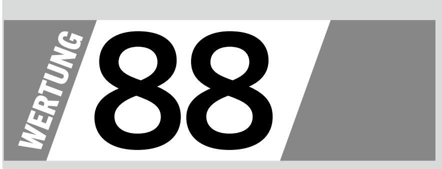
Peter Bathge

„Wie ein Bestseller-Roman mit *XCOM*-Kämpfen“

In einem für mich persönlich schwachen Computerspiele-Jahr 2014 war *The Banner Saga* ein Kleinod. Stoics *The Banner Saga 2* macht auf den ersten Blick nichts groß anders als der Vorgänger. Dass die grandiose Story fast ausschließlich über Texte transportiert wird, dürfte wieder nicht jedem gefallen. Aber wer wie ich 2014 von Atmosphäre, Musik und Charakteren des Erstlings entzückt war, der findet im Nachfolger etliche Verbesserungen unter der Haube. Die größte betrifft ganz klar die Taktik-Gefechte, die optisch wie spielerisch weit abwechslungsreicher daherkommen. Zufallshassern dürfte zudem gefallen, dass das Kampfsystem einen geringeren RNG-Faktor (Random Number Generator) hat als *XCOM 2*. Die anspruchsvollen Schlachten gegen die KI belohnen kluges Taktieren und langes Überlegen. Sie sind damit die perfekte Ergänzung zu der erwachsenen Story um Opferbereitschaft und Verzweiflung, die für mich am PC zu den aktuell besten Plots überhaupt gehört. Einzig die vermutlich lange Wartezeit auf das Finale stößt mir nach dem überraschenden Cliffhanger-Ende von Teil 2 sauer auf. Stoic, ich will mehr und zwar sofort!

PRO UND CONTRA

- ➕ Mitreißende Geschichte
- ➕ Dichte Endzeit-Atmosphäre
- ➕ Abwechslungsreiche, taktisch herausfordernde Kämpfe
- ➕ Wunderschöner 2D-Look
- ➕ Helden wachsen einem ans Herz
- ➕ Moralische Entscheidungen am Fließband
- ➕ Schlaue Verbesserungen beim Karawanen-Management
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Story-Ende mit fiesem Cliffhanger
- ➖ Keine deutschen Untertitel
- ➖ Wenig Sprachausgabe
- ➖ Kein freies Speichern



Adr1ft

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Originelle, faszinierende und sagenhaft langweilige Astronautenerfahrung!

Unsere Heldin erwacht zu Beginn im All treibend – ohne Erinnerungen an die Katastrophe.





Immer wieder stoßen wir auf persönliche Gegenstände unserer verstorbenen Crew.

Die Raumstation Han IV wurde zum Großteil zerstört, nur noch wenige Teile blieben intakt.

Genre: Simulation **Entwickler:** Three One Zero **Publisher:** 505 Games **Erscheinungsdatum:** 28.03.2016 **Preis:** ca. € 20,- **USK:** ab 12 Jahren

Im Test ging es uns immer wieder durch den Kopf: „Planet Earth is blue. And there's nothing I can do." Das Zitat stammt aus David Bowies *Space Oddity*, passt aber auch für *Adr1ft* wie die Faust aufs Astronauten-Auge: Das Weltall-Abenteuer ist wunderschön und atmosphärisch, aber auch so leer und zäh, dass die anfängliche Begeisterung schnell in Langeweile umschlägt.

Alarm im Weltall

Dabei klingt die Idee hinter *Adr1ft* erst mal hochspannend! Ähnlich wie im Kino-Erfolg *Gravity* spielen wir eine Astronautin, die gerade ihren schlimmsten Albtraum durchlebt: Die prächtige Raumstation, die im Orbit um die Erde kreiste und für viele Monate unsere Zuflucht war, ist nach einer Katastrophe zu weiten Teilen verwüstet. Von unserem Team hat niemand überlebt, nur unsere Heldin ist noch übrig. Ohne Erinnerungen und lediglich mit einem beschädigten Raumanzug ausgestattet, müssen wir uns nun einen Weg durch das Trümmerchaos bahnen, der Katastrophe auf den Grund gehen und vor allem: eine Rettungskapsel flottmachen, die uns zurück auf die Erdoberfläche bringen soll.

Was für ein Anblick!

Binnen Sekunden bringt uns *Adr1ft* zum Staunen: Das Spiel sieht fantastisch aus! Die halb zerstörte Raumstation sorgt mit glaubhafter Architektur und detaillierten Trümmerteilen, die majestätisch im Nichts des Alls umhertreiben, für eine wunderschöne Kulisse. Im Hintergrund stets zu sehen: Die gute alte Erde, die nicht nur für edle Panoramen, sondern auch eine tolle Tiefenwirkung sorgt. Sogar an den Tag-und-Nacht-Wechsel auf der Erdkugel haben die Entwickler gedacht! Auch die Beleuchtung und die Physik-Effekte können sich dank Unreal Engine 4 sehen lassen. Obwohl viele Bereiche der Station eher steril und damit austauschbar wirken, gibt es auch immer wieder Locations, die im Gedächtnis bleiben. Wie etwa der erste Flug durch ein futuristisches Gewächshaus, in dem dicke Wassertropfen schwerelos im Raum hängen – schon allein durch solche Szenen hebt sich *Adr1ft* vom Einheitsbrei ab und weckt zunächst große Erwartungen.

Story im Häppchenformat

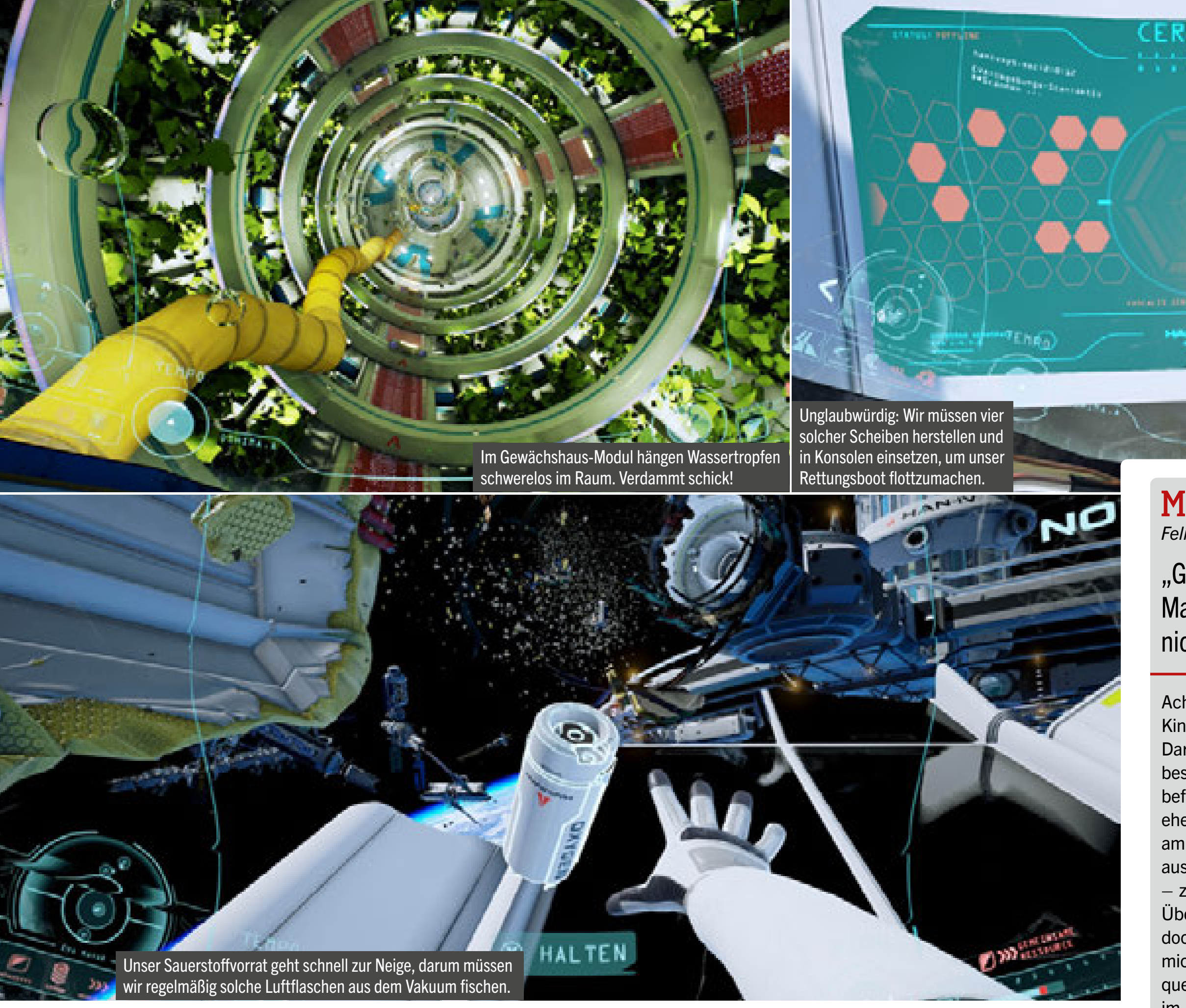
Spiele wie *Gone Home* oder *Dear Esther* haben es vorgemacht, *Adr1ft* verpackt das Prinzip lediglich ins Weltall: Die Story müssen wir uns in bester Walking-Simulator-Manier selbst zusammensuchen. Dazu sind überall persönliche Gegenstände, Computeraufzeichnungen und Audiologs verteilt, die uns die recht interessanten, weil sehr persönlichen Geschichten der Besatzung näherbringen und ein Licht auf die Katastrophe werfen, die unsere Station zerlegt hat. Wer die gut vertonten (englischen) Gesprächsaufzeichnungen allerdings in der weitläufigen Spielumgebung übersieht, schaut in die Röhre – sehr viel mehr Storytelling gibt's nämlich nicht. Da überrascht es auch nicht, dass *Adr1ft* nur ein schwaches Finale hinlegt – die letzten Story-Minuten verfehlen ihre Wirkung und lassen uns eher kalt, anstatt uns zu berühren.

Wenn es den Atem verschlägt

Das Gefühl, schwerelos durchs All zu treiben, bringt *Adr1ft* glaubhaft rüber. Mit den Schubdüsen unseres Anzugs stoßen wir uns in die gewünschte Richtung ab und schweben dann einfach ans Ziel – das spielt sich erst mal ungewöhnlich und ausgesprochen träge, geht aber schnell in Fleisch und Blut über. Das Besondere an der Fortbewegung: Für jeden Schub müssen wir ein bisschen von unserem Sauerstoffvorrat opfern. Dadurch sind wir gezwungen, regelmäßig grüne Luftflaschen aufzutreiben, die großzügig in der Station und Umgebung verteilt sind, sonst droht der Erstickungstod. Eine Flasche mit ausgestrecktem Arm aus dem Vakuum des Alls zu fischen, ist anfangs noch cool, geht auf Dauer aber ziemlich auf die Nerven, da wir die Prozedur gefühlt alle paar Minuten wiederholen müssen. Und das ist längst nicht die einzige Gameplay-Schwäche von *Adr1ft*.

Planlos im Weltraum

Auch die Aufgaben, die wir für unsere Rettung in fester Reihenfolge bewältigen müssen, sind einfach nur öde: Im Grunde tun wir nicht mehr, als verschiedene Systeme auf der Station anzuschalten, indem wir hier und da mal einen Knopf drücken. Rätsel gibt es nicht, kreatives Denken können wir uns sparen. Zumal das Konzept schlicht unlogisch ist: Warum sollte man ausgerechnet für eine Rettungskapsel solchen Aufwand betreiben müssen? Doch *Adr1ft* schert sich nicht um Glaubhaftigkeit. Also bewegen wir uns einfach im Schneckentempo von einem Navigationspunkt zum nächsten, aktivieren hier und da mal ein Gerät oder sammeln merkwürdige sechseckige Scheiben ein, die wir an bestimmten Computern einsetzen müssen – eine absurde Designentscheidung, die überhaupt nicht zum eher realistischen Setting passen



Im Gewächshaus-Modul hängen Wassertropfen schwerelos im Raum. Verdammt schick!

Unglaubwürdig: Wir müssen vier solcher Scheiben herstellen und in Konsolen einsetzen, um unser Rettungsboot flottzumachen.

Unser Sauerstoffvorrat geht schnell zur Neige, darum müssen wir regelmäßig solche Luftflaschen aus dem Vakuum fischen.

mag. So geht das von Anfang bis zum Abspann, Überraschungen, geskriptete Ereignisse oder spannende Einfälle gibt es nicht – *Adr1ft* ist dadurch völlig frei von Highlights.

Zu den seltenen Herausforderungen zählen Innenräume, in denen wir vorsichtig vorgehen und Hindernissen ausweichen müssen. Durch die Schwerelosigkeit ist das jedoch leichter gesagt als getan, zumal unser Anzug so zerbrechlich ist, dass er bei jedem Anecken kostbaren Sauerstoff verliert. Das ist zwar alles andere als logisch, macht das Navigieren aber zumindest ein bisschen fordernder. Mit der Zeit erhält unser Anzug ein paar Upgrades, dann können wir zum Beispiel ein bisschen schneller schweben oder erhalten einen größeren Luftvorrat. Damit ist es uns dann möglich, weiter entfernte Teile der Station zu erreichen. Die längeren Erkundungswege haben uns aber mehr Nerven gekostet als Spaß gemacht, nicht nur wegen des trägen Bewegungstempos, sondern auch weil die Zielführung auf der Minimap arg ungenau ist. Das macht es oft unnötig schwierig, das nächste Missionsziel aufzuspüren. Ohne guten Orientierungssinn ist man in *Adr1ft* ziemlich verloren, und wer sich verläuft, muss zum Teil mit langen Rückwegen rechnen. Im Grunde also nichts anderes als Spielzeitstreckung, und die hat *Adr1ft* auch nötig – immerhin ist es in etwa 4 Stunden durchgespielt. Wer sich dagegen, so wie wir, ewig lang verläuft, der ist zwar länger beschäftigt, aber dabei nicht besser unterhalten.

Spektakuläre VR-Erfahrung

Adr1ft ist auch ohne Oculus Rift spielbar, eine teure Zusatzbrille wird also nicht benötigt. Trotzdem fühlt sich das Spiel über weite Strecken eher wie eine Tech-Demo an, die das VR-Gaming schmackhaft machen soll. Und tatsächlich: Mit einem Oculus Rift (im Test verwendeten wir noch ein DK2-Modell) wird *Adr1ft* zu einer beeindruckenden Erfahrung! Und eine, die einen starken Magen erfordert: Als wir zum ersten Mal an unserer Figur herabschauten und unsere Beine sahen, die viele Kilometer über der gigantisch anmutenden Erde baumelten, wurde uns wirklich etwas flau. Und nach einer Sauerstoffflasche zu angeln, während sie sich wild um die eigene Achse drehte, brachte dann auch abgebrühte Kollegen zum Ächzen. Besonders cool: Nur in der VR-Version kommt wirklich zur Geltung, dass unsere Figur in einem virtuellen Raumanzug mitsamt Astronautenhelm steckt. Lehnen wir uns etwas zurück, können wir uns so nämlich im Inneren des Helms umblicken, inklusive HUD-Bildschirmanzeigen, die direkt auf das Visier projiziert werden. Ein toller Effekt, der das Erlebnis tatsächlich aufwertet! Doch leider werden ihn nur die wenigsten Spieler zu Gesicht bekommen – für die meisten Käufer dürfte die Brille mit 800 Euro einfach noch zu teuer sein. Wer aber schon eine Rift besitzt und damit mal so richtig vor Freunden und Familie angeben will, hat mit dem ruhigen *Adr1ft* vielleicht kein gutes Spiel, aber zumindest eine prachtvolle Edel-Demo gekauft.

Blendet man das teure VR-Erlebnis aber mal aus, bleibt nur ein träges, spannungsfreies Erkundungsspiel, das mit unklaren Wegen und uninteressanten Aufgaben schon nach kurzer Zeit seinen Reiz verliert. Immerhin: Beinharte Weltall-Fans und Raumfahrt-Enthusiasten können darüber vielleicht hinwegsehen und sich auf die tolle Atmosphäre einlassen. Doch wer mehr erwartet als nur einen erzählerisch schwachen Schwebesimulator, wer sich gutes Gameplay oder zumindest ein paar denkwürdige Szenen erhofft, der kann *Adr1ft* guten Gewissens an sich vorbeiziehen lassen. *Adr1ft* ist über Steam oder den Oculus Store erhältlich und kostet 20 Euro. ❑

MEINE MEINUNG

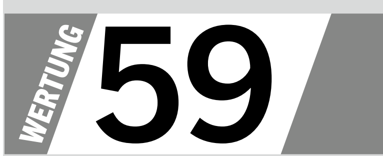
Felix Schütz

„Ground Control an Major Tom: ‚Bitte nicht einschlafen!'"

Ach, einmal ins All fliegen! Ein dummer Kindheitstraum, klar. Aber ein schöner! Darum hatte ich mich auf *Adr1ft* ganz besonders gefreut, auch wenn ich schon befürchtet hatte, dass das Gameplay eher auf Sparflamme kocht. Dass es am Ende aber so seicht und langweilig ausfällt, hat mich dann doch überrascht – zumindest ein paar simple Aufgaben, Überraschungen oder Puzzles wären doch drin gewesen! Stattdessen lässt mich *Adr1ft* nur stundenlang kreuz und quer durch die Station schweben und im Schneckentempo Sauerstoffflaschen einsammeln – da sind selbst mir, der die Raumfahrt zutiefst bewundert und Science-Fiction liebt, mehrfach die Augen zugefallen. Zumal das Spiel erst mit Oculus Rift wirklich zur Entfaltung kommt: Durch die VR-Brille verschmelzen das schwerelose Spielgefühl und die prachtvolle Kulisse nämlich zu einer beeindruckenden Erfahrung, die mir gewaltig den Magen umgedreht hat! Doch mir geht's leider wie den meisten Leuten: Ich habe keine 800 Euro locker, um mir so eine Brille zu kaufen. Zumal mir das VR-Erlebnis alleine nicht reicht – ich hätte eben gerne auch ein gutes Spiel dazu.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Atmosphäre
- ➕ Tolles Mittendrin-Gefühl
- ➕ Schicke Kulisse
- ➕ Beeindruckendes VR-Erlebnis mit Oculus Rift
- ➖ Langweiliger Spielaufbau mit sich wiederholenden Aufgaben
- ➖ Keine Puzzles oder Herausforderungen
- ➖ Das ständige Suchen nach Sauerstoff nervt auf Dauer
- ➖ Lange Lauf- ... äh Schwebewege
- ➖ Story-Schnipsel fesseln nicht
- ➖ Unpraktische Minimap mit ungenauer Zielführung
- ➖ Nur 4 Stunden Spielzeit (länger, wenn man wirklich alles finden will)
- ➖ Null Highlights
- ➖ Langweilige Musik



PC Games AWARD Ausgabe 05/2016 89

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

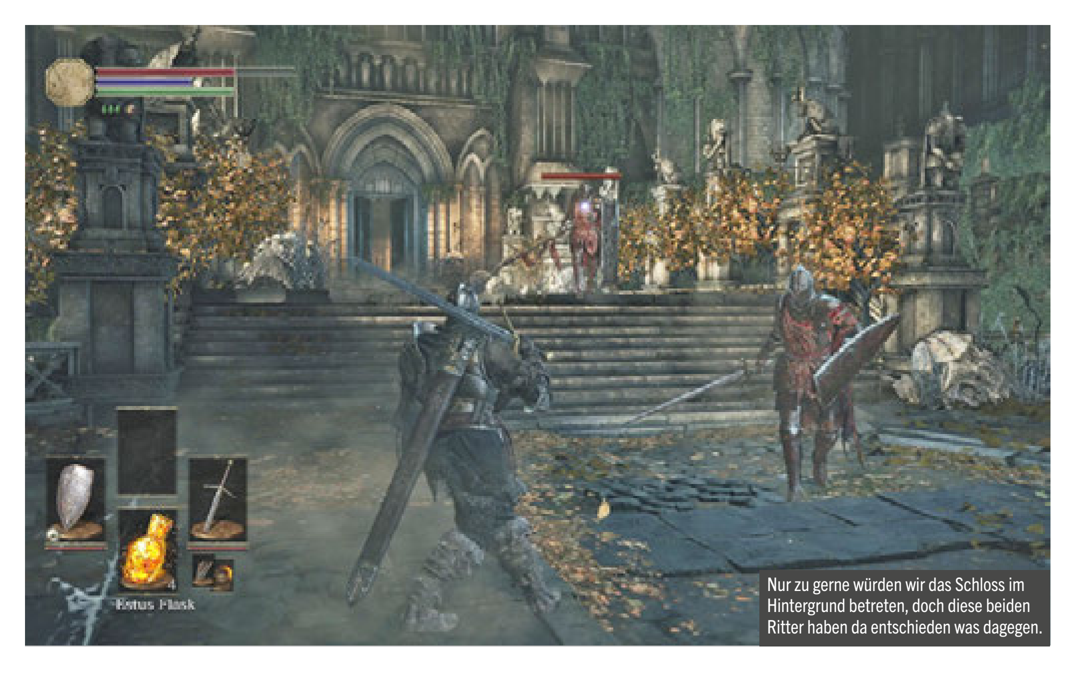
Viele der im Vorfeld veröffentlichten Artworks sind einem Ort im fertigen Spiel nachempfunden.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 12.04.2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16

Dark Souls 3

Von: Marco Cabibbo

Am Ende der Reise bleibt nur noch Asche zurück. Kann der dritte Teil die Tugenden der Serie bewahren oder wird es von gerade diesen übertrumpft?



Nur zu gerne würden wir das Schloss im Hintergrund betreten, doch diese beiden Ritter haben da entschieden was dagegen.

Aus. Genug. Für heute reicht es. Wir schreiben den 19. März 2016, es ist halb 3 in der Nacht. Die Energiereserven sind vollkommen erschöpft, von einem Konzentrationsvermögen kann nicht mehr die Rede sein. Dabei braucht es gegen den Endgegner Hohepriester Sulyvahn gerade flinke Reaktionen, wenn man gegen ihn einen Chance haben will. Auf den schnellen Stich mit seiner linken Waffe vermögen wir allerdings nicht mehr mit einer Ausweichrolle zu reagieren, auch sein ewig währender Combo-Angriff verschwimmt vor unseren müden Augen zu einem feurigen Inferno, in dem wir nur zu schnell den Tod finden. Erschöpft schalten wir die Playstation 4 aus, räumen den halbvollen Pizza-Karton in den



Bei der Inszenierung der Bossduelle trumpft *Dark Souls 3* serientypisch groß auf. Verliert den Doppelgänger nicht aus den Augen!

Kühlschrank und treten durchs nächtliche, vernebelte Fürth den Marsch Richtung Bett an. Bevor uns aber daheim der Schlaf übermannt, gehen wir noch einmal in uns und lassen die vergangenen 18 Stunden Revue passieren. Die Zweifel darüber, ob wir dieses Mal an unsere Grenzen gestoßen sind und der Boss einfach zu mächtig ist, zerstreuen sich am nächsten Morgen aber glücklicherweise: Gleich beim ersten Versuch gehen wir als Sieger hervor und dürfen uns nicht nur über einen großen Haufen Seelen freuen, sondern auch über ein neues Gebiet zum Erkunden. Freude!

In *Dark Souls 3* steckt sehr viel *Bloodborne*, das im vergangenen Jahr erschien. Das Spieltempo hat leicht zugelegt.

Ein Sturm zieht auf

Kenner von *Dark Souls* wissen nur zu gut, wie sich ein solcher Sieg anfühlt. Seitdem die Serie 2009 mit *Demon's Souls* auf der Playstation 3 zum ersten Mal in Erscheinung getreten ist (siehe hierzu unser großes Special in der letzten Ausgabe), haben mit jeder Fortsetzung immer mehr Spieler den Reiz am spielerischen Anspruch für sich entdeckt – in vielen Fällen vielleicht sogar wiedergefunden. Dabei gelang dem japanischen Entwickler From Software das Kunststück, seine Reihe vom anfänglichen Geheimtipp (*Demon's Souls*) hin zum Konsolen-Kaufgrund (*Bloodborne*) avancieren zu lassen. Infolgedessen dürfte es keinen wundern, dass das offizielle dritte *Dark Souls* nicht nur von Spielern euphorisch herbeigesehnt wird. Auch der Publisher Bandai Namco hat das Millionenpotenzial längst erkannt und den Titel bereits im Vorfeld massiv beworben – mit teils fragwürdigen Aktionen, etwa einer besonders scharfen Chicken-Wing-Challenge. Fernab jedweder positiver Vorschauen muss das Spiel aber nun im Test beweisen, ob das vorläufig große Finale der Reihe das Zeug hat, den Namen *Dark Souls* würdig abzuschließen.

Asche sucht Schlacke

Ob es sich bei *Dark Souls 3* um eine echte Fortsetzung, ein Prequel oder gar ein Verbindungsstück zwischen dem ersten und zweiten Teil handelt, ist zu Beginn des Spiels noch völlig unersichtlich. Ganz im Sinne der *Souls*-Reihe wird eure Spielfigur, die sich nach dem Läuten einer großen Glocke aus dem staubigen Grab erhebt, mit einer simplen Aufgabe betraut: Die vier Herrscher der Asche müssen gefunden und zurück zu ihrem Thron gebracht werden. Eine simple Prämisse, die sich in der Praxis aber natürlich als ausgesprochen schwer herausstellt, denn die verlorenen Herrscher halten sich



Achtung vor dem Gegner gehört zum Pflichtprogramm. Selbst eher schwache Gegner können schnell zu einer Bedrohung für euch werden.

Im Spiel könnt ihr bis zu vier Ringe tragen, die eure Eigenschaften verstärken. Die Wahl will dabei gut getroffen sein.

Diese freundlichen Damen reduzieren temporär eure maximale Lebensenergie, indem sie euch einfach nur anblicken. Ganz schön nett, oder?

allesamt an gefährlichen Orten versteckt. Eine feste Reihenfolge, wie ihr euren Weg durchs Spiel findet, gibt euch *Dark Souls 3* hierbei nicht vor. Nachdem ihr euch durch den anfänglichen Friedhof und die Verteidigungswälle von Lothric gekämpft habt, steht es euch erst mal völlig frei, in welche Richtung ihr als Nächstes vorstoßt. Wem das Leveldesign in *Dark Souls 2* zu linear war, der wird die Komplexität des dritten Teils sehr zu schätzen wissen. Entgegen anfänglicher Vermutungen ist die Spielwelt – bis auf vereinzelte Ausnahmen – komplett in einem Stück begehbar. So ist unter anderem der Firelink Shrine ein gesonderter, abgegrenzter Rastplatz, zu dem ihr immer wieder zurückkehrt. Viele Charaktere, die ihr auf eurer Reise trefft, lassen sich im Anschluss hier nieder und bieten euch fortan ihre Dienste an. Auch Level-Aufstufungen sowie Waffenverbesserungen können ausschließlich im Firelink Shrine vorgenommen werden. Wieder einmal könnt ihr theoretisch jede Waffe und jedes Rüstungsteil anlegen, müsst dafür allerdings die passenden Profilwerte auf dem Konto haben. Feste Charakterklassen gibt es auch in *Dark Souls 3* nicht. Schwer gepanzerte Magier, leichtfüßige Zweihandträger, verschlagene Bogenschützen mit heiliger Magie – die vielfältigen Möglichkeiten laden wieder zum Experimentieren ein und verleiten einen sogar dazu, *Dark Souls 3* mehrfach anzugehen. Gerade das ist für ein Rollenspiel eher unüblich, stellt doch die Story in vielen RPGs die Hauptmotivation dar.

Beachtenswert

Einen großen Anteil daran trägt vor allem wieder einmal das hervorragende Kampfsystem, bei dem es viele Faktoren zu beachten gibt. Neben einer maximalen Traglast will auch die eigene Ausdauer nicht vernachlässigt werden, denn diese beeinflusst nicht nur, wie oft ihr zuhauen könnt, auch Ausweichrollen zur Seite oder das Blocken mit dem Schild zehren an der grünen Leiste, die sich von selbst wieder auflädt. Schaden ist dabei nicht gleich Schaden, denn die Waffen in *Dark Souls 3* weisen allesamt verschiedene Parameter auf, welche euch je nach Gegner Vor- und Nachteile gewähren. Mächtige Zweihänder decken viel Angriffsfläche ab und hauen Gegner mit einem niedrigen Gleichgewichtswert schnell von den Füßen, brauchen aber lange zum Ausholen und kosten viel Kraft. Dolche hingegen bedeuten das genaue Gegenteil und reißen selbst mittelgroße Boliden nicht zu Boden, eignen sich dafür aber sehr gut, um mittels Gift oder Blutung Zustandsveränderungen herbeizuführen. Hinzu kommen weitere Eigenschaften, mit denen ihr eure Angriffe (oder Resistenzen) versehen könnt. Einen Rundumschutz gegen Elektro, Feuer, Magie, Dunkelheit, Eis oder Toxin gibt es in *Dark Souls 3* nicht. Wenn ihr also mehrfach Probleme mit einem bestimmten Gegner habt und nicht weiterkommt, reicht es vielleicht schon aus, einfach kurz das eigene Equipment an die Gegebenheiten anzupassen. Wo die Hellebarde mit Feuer-Eigenschaften keine Wirkung zeigt, tut es vielleicht stattdessen der Streithammer, den ihr zuvor unter Strom gesetzt habt. Herbeibeschworene NPCs erweisen sich ebenfalls als eine wertvolle Stütze.

Überlegener Blutsbruder

Die Wahl eures Builds hat selbstverständlich einen erheblichen Einfluss darauf, wie sich *Dark Souls 3* spielt und anfühlt. Ist der Feind nicht anfällig für Stichangriffe, verliert selbst der beste Speer viel von seinem Potenzial. Langsame Boliden werden mit flinken Gegnern mehr Probleme haben als Zauberer, die sicheren Abstand wahren können. Einen Freifahrtschein haben magiebegabte Charaktere aber nur bedingt, denn Resistenzen und das spürbar erhöhte Tempo im Kampf machen das Spiel auch für Anwender von Zaubertricks fordernd. An dieser Stelle steht *Dark Souls 3* aber ein wenig im Schatten von *Bloodborne*. Im Gegensatz zum PS4-exklusiven Gothic-Horror-RPG ist es im dritten Teil wieder möglich, die Gegner an vielen verschiedenen Stellen gefahrlos mit Distanzangriffen auszuschalten. Alte KI-Tricksereien wie beim Drachenschweif in *Dark*



Nicht nur das eigene Equipment gilt es zu beachten – auch das Areal muss im Kampf stets berücksichtigt werden, um nicht in eine Falle zu geraten.

Für den Test stand uns anfangs nur die PS4-Fassung zur Verfügung. Technik-Tipps zur PC-Version findet ihr auf Seite 75.

Bei Yoel von Londor könnt ihr euch mit einem dunklen Merkmal versehen lassen – das ist sehr wichtig für einen der Abspänne des Spiels.

Souls 1 oder das Erlegen von Manus per Pfeil und Bogen im dazugehörigen Add-on zeigen auch in *Dark Souls 3* Wirkung. Um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, empfiehlt sich also für jede Figur mindestens eine Zweitwaffe. In Sachen Balancing und Ausgewogenheit kommt man an die Trickwaffen von *Bloodborne* zwar nicht heran, das Angebot an Schwertern, Äxten, Schilden und sonstigem Kriegswerkzeug ist jedoch überwältigend groß. Viele Waffenkategorien oder Einzelstücke besitzen darüber hinaus alternative Stile, was das Einsatzspektrum weiter vergrößert. Von einer besonderen Ausnahme abgesehen kam es aber nie wirklich vor, dass man bei einem Bossgegner zwingend den Stil wechseln musste. Ein gutes Reaktions- und Auffassungsvermögen in Kombination mit einer aufgepowerten Waffe ist in *Dark Souls 3* immer noch das wichtigste Survival-Werkzeug. Zuallererst sind die neuen Linien für das PvP in dem Spiel dazu vorgesehen, die Duelle zwischen zwei menschlichen Spielern möglichst lange frisch zu halten. Seit dem ersten Teil ist es ein wichtiges Feature der Reihe, andere Spieler zu überfallen oder mit ihnen zu kooperieren. Zu eventuellen Balancing-Problemen können wir an dieser Stelle leider noch nichts sagen.

Simple Seelen

Auch wenn das Grundprinzip der erfolgreichen Serie gleich geblieben ist, gibt es doch einige nennenswerte Neuerungen, die dem Spiel einen frischen Touch verleihen. So verfügt jeder Charakter zum Beispiel neben einer Anzeige für Lebensenergie und Ausdauer auch über eine Fokus-Leiste. Primär ist diese für Zaubersprüche von Magiern und Klerikern gedacht, allerdings müssen auch Nahkämpfer für manche Waffenfertigkeit etwas Fokus ausgeben. Um diese wieder aufzufüllen, muss euer Estus-Flakon künftig aufgeteilt werden. Ein Schluck aus der orangen Pulle heilt eure Wunden, der türkisfarbene Energydrink hingegen sorgt wieder für einen klaren Geist. Das teils verwirrende Schmieden und Verbessern von Waffen wurde in *Dark Souls 3* gehörig entschlackt. Mit der passenden Boss-Seele dürft ihr euch bei einem bestimmten NPC für einen von zwei einzigartigen Items entscheiden – eine dazu passende Waffe+5 ist nicht nötig. Ebenso ist es nun sehr viel leichter, beispielsweise einem Schwert Feuer- oder Elektro-Fähigkeiten zu geben. Einfach die passende Glut für den Schmied finden, einen Feuer-Edelstein am Start haben und die Waffe fortan mit normalen Titanit-Scherben aufwerten. Ein Glück, dass man diese später im Spiel für ausreichend Seelen käuflich erwerben und zudem immer wieder bei besiegten Gegnern finden kann. Grinding ist in *Dark Souls 3* nicht wirklich nötig – außer man ist erpicht darauf, einen seltenen Item-Drop zu ergattern.

Der Geist wird gefordert

Wo sich das Spiel auf der einen Seite weltoffener und unkomplizierter gibt, sieht es bei der Hintergrundgeschichte und den Ereignissen des Spiels gewohnt düster aus – im positiven Sinne. *Dark Souls 3* macht sich gar nicht erst die Mühe, euch mit einem festen Handlungsstrang Richtung Abspann zu ziehen. Vieles bleibt stattdessen eurer eigenen Interpretation überlassen, welche ihr durch Item-Beschreibungen, NPC-Dialoge oder allein aufgrund von diversen Locations im Spiel selber bilden müsst. Musste man sich die Verbindungen zwischen dem ersten und zweiten Teil aber noch akribisch zusammenreimen, liegen die Puzzleteile in *Dark Souls 3* weitaus offensichtlicher in der Spielwelt herum. Ein echter Knackpunkt, den so mancher Spieler als zu plumpen Fanservice abschreiben könnte. Während uns manche Querverweise ein echtes Lächeln aufs Gesicht zauberten, waren andere Gemeinsamkeiten wiederum viel zu hanebüchen, zu weit hergeholt und zu sehr auf Fanservice getrimmt. An der vielschichtigen Lore, die genügend Platz für sehr viel Fantasie lässt, ändert das zum Glück nur recht wenig. Einen ähnlichen Anlass zur Kritik geben jedoch diverse Bossgegner des Spiels. Einige Duelle schaffen das Kunststück, nahezu alles harmonisch miteinander zu verbinden, was die Bosse in den *Souls*-Titeln

Das beschauliche Ithiryll hat optisch sehr viel mit Yharnam aus *Bloodborne* gemeinsam. Ob das wohl nur ein Zufall ist?

Verfallene Schlösser, Kirchen und Verliese – vieles in *Dark Souls 3* wirkt sehr vertraut. Vielleicht sogar vertrauter, als ihr zunächst glauben möchtet. Sowohl ein Vor- als auch ein Nachteil des Spiels.

Alle Bosse im Spiel durchlaufen mehrere Phasen. Zu Beginn müsst ihr gegen Lorian alleine antreten, ehe sein Bruder dazukommt.

so herausragend macht: spielerisch fordernd, dramatisch inszeniert, musikalisch erstklassig unterlegt. Andere wiederum setzen sich lediglich aus mehreren Standardgegnern zusammen, die den Spieler dann mit ihrer Masse überrennen. Leichte Diskrepanzen fallen auch beim Aufbau der Levels auf. Mögen Architektur und Design rund im Irithyll vollends zu begeistern, wurde in die Katakomben oder die Dämonenruinen sichtlich weniger Mühe investiert, da ihr hier vermehrt in identisch aussehenden Gängen herumirrt. Einige Leuchtfeuer im Spiel wirken zudem ein wenig deplatziert und sinken zu nicht mehr als simplen Checkpoints herab. Wirklich klug platzierte Feuerstellen, von denen aus man in viele anfangs noch versperrte Bereiche vordringen kann, gibt es durchaus weniger als in *Dark Souls 1* – aber auch bedeutend mehr als noch in *Dark Souls 2*. Hinsichtlich der technischen Perspektive können wir eine weitere Entwarnung geben: *Dark Souls 3* musste nach dem Release kein grafisches Downgrade über sich ergehen lassen, wie es beim zweiten Teil der Fall war. Dort unterschied sich das erstmals gezeigte Trailer-Material nämlich fundamental von dem, was im fertigen Spiel von den Versprechungen übrig blieb, was zahlreiche Diskussionen rund um nicht gehaltene Versprechen auslöste. Das große Serienfinale pendelt dabei zwischen seinem direkten Vorgänger und dem PS4-Kollegen *Bloodborne*, tendiert dabei aber klar hin zum Letzteren. Auch *Dark Souls 3* ist kein optischer Meilenstein, wie es etwa ein *The Witcher 3* ist. So manche Spieler könnten diverse Areale des Spiels, die man schon zuhauf gesehen hat (Burganlagen mit Zombies), mittlerweile als zu ausgelutscht empfinden. Was jedoch das generelle Artdesign angeht, spielt *Dark Souls 3* wieder einmal in der Königsklasse. Die stimmungsvollen Orte, welche ihr im Spiel aufsucht, sind einfach nur fabelhaft designt worden und erzählen in sich geschlossen eine ganz eigene Geschichte und laden stets zum Herumstöbern ein. Jederzeit steht die spannende Frage im Raum, ob hinter der nächsten Ecke vielleicht ein verstecktes Item oder gar ein völlig neues Areal auf euch wartet. Genau solche Momente sind es, die *Dark Souls* einst zur Größe verholfen haben – und *Dark Souls 3* setzt alles daran, diese Tugenden zu bewahren und zu einem glücklichen Ende zu führen. Insgesamt ruht sich *Dark Souls 3* allerdings ein bisschen zu sehr auf seinen Lorbeeren aus. All die vielen Querverweise auf frühere Ereignisse sind zwar schön und gut, doch fehlt es dem Spiel dadurch ein ganz klein wenig an Eigenständigkeit und Überraschungen. Der dritte Teil ist das fehlende Stück im großen Seelen-Puzzle und bietet den Fans das Spiel, das sie erwartet haben. Der hohen Qualität zum Trotz reicht dies aber nicht aus, um *Dark Souls 1* zu übertrumpfen. ❑

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo

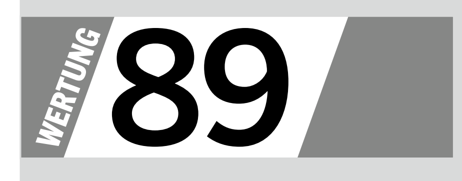


„Trotz leichter Schwächen mein Spiel des Jahres"

Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Artikels habe ich *Dark Souls 3* schon dreimal durchgespielt – und bin somit schon längst drauf und dran, anderen Spielern das Leben schwer oder leichter zu machen. An meinem Urteil, welches ich nach meinem ersten Durchgang gefällt habe, wird dies jedoch nicht viel ändern, denn die Kernessenz des Spiels wurde bereits im ersten Playthrough deutlich. *Dark Souls 3* schafft es, die Serie in Würde zu einem fulminanten Ende zu führen, spielt aber ein wenig mit zu sicheren Karten. Gerade im Direktvergleich mit *Bloodborne* habe ich mir noch ein paar mehr Überraschungen gewünscht. Das ist per se nichts Schlechtes, doch es gelingt dem dritten Teil dadurch nicht, das einstige Erfolgserlebnis des Initiators zu wiederholen.

PRO UND CONTRA

- ➕ In sich geschlossene, sehr stimmige und toll designte Spielwelt
- ➕ Durchdachtes Kampfsystem
- ➕ Viele Waffen und Zauber
- ➕ Schön gestaltete Bosse und Areale …
- ➖ … und ein paar nicht ganz so tolle
- ➖ Zu wenig überraschende Innovationen
- ➖ Technische Probleme und Framerate-Einbrüche in manchen Arealen



Dark Souls 3: Tuning-Tipps

Von: Philipp Reuther

Dark Souls 3 präsentiert sich auf dem PC mit verbesserter Grafik-Engine und gegenüber dem Vorgänger gestiegenen Anforderungen. Hier sind unsere Tuning-Tipps.

Mit *Dark Souls 3* können PC-Spieler erstmals die überarbeitete *Bloodborne*-Engine genießen. Diese überzeugt gegenüber dem Vorgänger unter anderem mit einem verbesserten Beleuchtungsmodell, Screen-Space-Reflexionen sowie einigen schicken Partikeleffekten. Am auffälligsten ist jedoch der gesteigerte Detailgrad: Nun erfreut sich das Auge an der deutlich polygonreicheren Levelarchitektur sowie feineren Objekten.

Was ist nötig für 30 oder 60 Fps?

Für eine konsolenartige Erfahrung, also Full HD und 30 Fps, reicht ein Prozessor vom Schlage eines i3 mit zwei Kernen und Hyperthreading sowie eine GXT 750 oder R7 260. Für hohe Texturdetails reichen in 1080p zudem 2 GB Grafikspeicher. Weitaus schwieriger ist es allerdings, 60 Fps zu realisieren: *Dark Souls 3* ist recht anspruchsvoll, was die CPU belangt: Wollt ihr die vollen 60 Bilder, sollte in eurem Gehäuse ein potenter Vierkerner mit zumindest 4 GHz rechnen. Ansonsten müsst ihr in einigen Arealen niedrigere Frameraten und einige Stocker hinnehmen. Leider bietet das Optionsmenü kaum Möglichkeiten, den Prozessor zu entlasten – eine leichte Reduzierung des CPU-Overheads durch ein Herabsetzen einiger Grafikoptionen wie beispielsweise der Schatten ist die einzige Methode, auf schwächeren Prozessoren einige wenige Prozente Leistung zu gewinnen. Die GPU wird in 1080p ebenfalls gefordert, soll sie 60 Bilder erzielen: Eine GTX 960 oder R9 380 sollte es schon sein, auch mit einer GTX 770 könnt ihr diese Grenze in Angriff nehmen.

Einige Effekte solltet ihr mit Mittelklasse-Grafikkarten reduzieren, beispielsweise die Tiefenschärfe. Diese wird in niedrigeren Stufen weniger stark aufgetragen und bringt auf „Mittel“ gegenüber der hohen Stufe bis zu 10 Prozent Leistung. Ähnliches gilt für die Bewegungsunschärfe, die etwas weniger präzise arbeitet, wenn ihr sie auf die mittlere Einstellung setzt; auf „Niedrig“ entfällt zudem der Object-Motion-Blur. Außerdem bringt eine Reduzierung der Schatten um eine Stufe ein paar Fps, ohne deutlich die Bildqualität zu reduzieren. Die Umgebungsverdeckung arbeitet auf hoher Stufe sichtbar feiner, habt ihr Leistungsprobleme, kann ein Absenken aber helfen, erst das Abschalten von SSAO wirkt sich dramatisch auf das Bild aus. Die Reflexionen und Wasserqualität sind weniger gut als Tuning-Maßnahme geeignet, da sie nur in einigen Situationen vorkommen. Vom optischen Standpunkt aus ist in beiden Fällen der Verzicht auf die höchste Detailstufe jedoch gut vertretbar – auf „Niedrig“ fehlen bei den Reflexionen die Echtzeitspiegelungen, dies kostet Atmosphäre.

Wollt ihr in 1440p oder gar Ultra HD spielen, benötigt ihr deutlich mehr Leistung: Für WQHD sollte es eine Oberklasse-GPU wie eine GTX 970 oder R9 390 sein, für UHD eine GTX 980 Ti. Mit den genannten Grafikkarten und Auflösungen sind gute Bildraten drin, 60 Fps können allerdings nicht gehalten werden. ❑



TIEFENSCHÄRFE, UMGEBUNGSVERDECKUNG UND REFLEXIONEN IM BILDVERGLEICH

Ein deutliches Plus an Performance lässt sich aus *Dark Souls 3* nur schwerlich herauskitzeln. Die effektivsten Eingriffe sind die Tiefen- sowie die Bewegungsunschärfe, diese Optionen stechen nur geringfügig ins Auge und bringen ein paar Fps. Die mittlere SSAO-Stufe bringt ebenfalls ein wenig Leistung, Gleiches gilt für die Reflexionen.

Mit der Tiefenschärfe lassen sich bis zu 10 Prozent Leistung sparen, wenn ihr sie von der höchsten Stufe auf „niedrig“ stellt. Die Unschärfe wird dann weniger stark appliziert, die Hintergründe bleiben etwas schärfer. Generell ist der optische Unterschied aber sehr unauffällig.

SSAO erfasst auf hoher Stufe auch kleine Details und Normal Maps, der Unterschied zur mittleren Stufe (im Bild) ist beim Spielen aber nur geringfügig auffällig. Wird die Umgebungsverdeckung abgeschaltet, verliert das Bild deutlich an Tiefe. Ein paar Fps lassen sich so gewinnen.

Die Reflexionen lassen sich ohne größere optische Einbußen auf die mittlere Stufe setzen, Performance gewinnt ihr so allerdings nur an Stellen, wo sie zum Einsatz kommen, etwa bei Wasseroberflächen. Auf niedriger Stufe (im Bild) entfallen die Echtzeitreflexionen, das kostet Atmosphäre!

Trackmania Turbo



Genre: Rennspiel **Entwickler:** Nadeo **Publisher:** Ubisoft **Erscheinungsdatum:** 24.03.2016 **Preis:** ca. € 40,- **USK:** ab 0 Jahren

Simpel, schnell und ein bisschen verrückt. Mit *Trackmania Turbo* meldet sich die kultige Arcade-Raserei eindrucksvoll zurück.

Von: Olaf Bleich

AUF HEFT-DVD



Video zum Spiel

Ein Hubschrauber fliegt den kunterbunt bemalten Buggy über der Rollercoaster-Lagune ein. Aus den Boxen erklingt ein leises „Drei, zwei, eins … GO", ehe hämmernde Techno-Bässe die Kontrolle übernehmen. Der Wagen stürzt in die Tiefe, rauscht eine Rampe herunter und erreicht so binnen Sekunden über 200 Sachen. Wie eine Kanonenkugel schießt er in die erste Kurve, gerät ins Rutschen und … prallt gegen einen Brückenpfeiler. Verdammt, Neustart!

Einen Klick später hängt der Flitzer wieder am Haken und wartet auf den Abwurf. Nadeos Rennspiel *Trackmania Turbo* fängt einen binnen Sekunden mit seiner simplen Spielidee ein, motiviert aber gleichzeitig für Stunden durch die Jagd nach Medaillen und Bestzeiten. Die Aufgabe ist vor jedem der 200 mitgelieferten Events gleich: Sei schneller als alle anderen – und wenn nicht, probiere es eben noch einmal.

Höher, schneller, weiter

Die besagten 200 Strecken unterteilt *Trackmania Turbo* übersichtlich in die vier Szenarien Canyon Grand Drift, Down & Dirty Valley, Achterbahn Lagoon und International Stadium. Jede dieser Rennserien besitzt ihre Eigenheiten und darf nur mit den vorgegebenen Fahrzeugen bereist werden. In den Kursen der International-Stadium-Reihe prescht ihr also mit F1-ähnlichen Boliden durch futuristisch anmutende Asphaltwelten. In Achterbahn Lagoon dagegen eröffnet *Trackmania Turbo* den hauseigenen Freizeitpark und fordert euren Magen mit Loopings, wahnsinniger Geschwindigkeit und unglaublich spektakulären Streckenkonstruktionen heraus.

Die Steuerung der vier Fahrzeugklassen unterscheidet sich deutlich. Die Buggys von Down & Dirty Valley geraten etwa bereits bei kleinsten Bewegungen ins Schlingern. Entsprechend behutsam solltet ihr vorgehen, wenn ihr Bestzeiten eurer Freunde knacken oder die Goldmedaillen erringen wollt. Denn ähnlich wie in *Trials Fusion* dreht sich auch in *Trackmania Turbo* alles um das Perfektionieren der eigenen Fahrkünste. Bis auf wenige Ausnahmen dauert keine Herausforderung länger als eine Minute und kann mit einem Tastendruck entweder neu gestartet oder vom letzten Checkpunkt aus wiederholt werden. Ladezeiten gibt es nicht. Dadurch entwickelt sich schnell die berüchtigte „Nur noch einmal"-Motivationsspirale.

Neue Strecken schaltet ihr über Medaillen frei. Fairerweise müsst ihr aber nicht überall Gold erreichen, um auch die letzten Klassen zu aktivieren. *Trackmania Turbo* lässt euch mit dem Joker-System niedere Edelmetalle gegen höhere Medaillen tauschen. Das erspart euch unnötiges und frustrierendes Grinding.



Die filigranen Fahrzeuge der International-Stadium-Serie haben es auf Schotterpisten schwer und verlieren allzu leicht die Bodenhaftung.



Manchmal übertreibt es *Trackmania Turbo* fast: Waghalsige Sprünge, Loopings und Steilkurven sorgen mitunter für ein mulmiges Gefühl in der Magengrube.


Die Rallye-Pisten erfordern viel Fingerspitzengefühl, ansonsten geraten die Buggys auf dem „seifigen“ Untergrund schnell ins Schleudern.

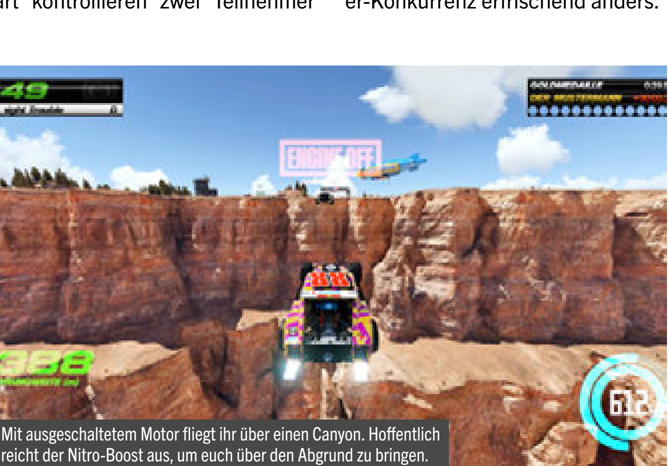
Im Editor bastelt ihr eigene Strecken zusammen. Drei Komplexitätsstufen legen die Hilfestellungen und Möglichkeiten fest.

Im Anflug auf den Schlangen-Donut: Blöderweise lassen sich die Autos in der Luft nicht kontrollieren.

Rasen geht auch

Der französische Entwickler Nadeo verzichtet in dem aktuellen Ableger der *Trackmania*-Serie auf unnötigen Pomp und legt den Fokus stattdessen auf die pure Freude am Fahren. Durch die direkte Steuerung und die simplen Tastenbefehle findet sich jeder – selbst Anfänger oder jüngere Spielkinder – sofort zurecht. Diese Einsteigerfreundlichkeit greift Nadeo in den umfangreichen Mehrspieleroptionen auf. Als eines der wenigen aktuellen Rennspiele bietet *Trackmania Turbo* Couch-Koop- und Splitscreen-Funktionen. So könnt ihr beispielsweise mit bis zu vier Teilnehmern im geteilten Bildschirm um Platzierungen kämpfen oder euch im verrückten Double-Driver-Modus versuchen.

In dieser ungewöhnlichen Spielart kontrollieren zwei Teilnehmer gleichzeitig einen Wagen. Ihre Manöver werden dann miteinander verrechnet und ins Spiel umgesetzt. Das Ergebnis: laute Siegesfeiern, wenn die ersten Rekorde fallen, und noch böseres Schimpfen beim nächsten Unfall. Weitere Spieloptionen schaltet ihr – wie zu besten Cheater-Zeiten – über einfache Tastenkombinationen frei. Dazu gehört beispielsweise die Mono-Screen-Variante, die aus *Trackmania Turbo* einen *Micro Machines*-Klon macht. Hinzu kommen der berüchtigte Hot Seat, bei dem bis zu 16 Teilnehmer nacheinander auf Rekordjagd gehen. Oder der Arcade-Modus, in dem ihr drei Credits zur Verfügung habt, um Bestzeiten zu knacken. *Trackmania Turbo* ist damit ein bisschen altmodisch, wirkt aber gerade angesichts der modernen Online-Only-Multiplayer-Konkurrenz erfrischend anders.


Mit ausgeschaltetem Motor fliegt ihr über einen Canyon. Hoffentlich reicht der Nitro-Boost aus, um euch über den Abgrund zu bringen.

Carrerabahn war gestern

Gleichzeitig bedeutet aber diese Fokussierung auf den lokalen Mehrspielermodus längst nicht, dass die Online-Optionen in *Trackmania Turbo* zu kurz kommen würden. Jede eurer Bestzeiten wird sofort mit denen von Freunden und Spielern aus eurer Region verglichen. Darüber hinaus könnt ihr eigene Herausforderungen zusammenstellen oder selbst herunterladen. Als Variablen dienen dabei etwa der Spielmodus, die maximale Spieleranzahl und natürlich die Strecken. Da kann es durchaus vorkommen, dass statt nur einem Geist gleich eine ganze Armada durchsichtiger Fahrzeuge über die Kurse wuselt.

Apropos Kurse: Sollten euch einmal 200 Strecken nicht mehr ausreichen, könnt ihr traditionell mit dem Editor selbst zur Tat schreiten. Der Baukasten umfasst drei verschiedene Komplexitätsstufen und würfelt auf Wunsch sogar die Bahnen zufällig zusammen. Wer selbst aktiv wird, muss sich mit den spürbar auf Gamepads zugeschnittenen Kontrollen herumärgern. Mit Tastatur und Maus hätten wir uns etwas mehr Komfort und Übersicht gewünscht. Nichtsdestotrotz garantieren der Editor und die damit zusammenhängenden Download-Funktionen unendlichen Nachschub an neuen Kursen. Damit dürften die nächsten lustigen Abende mit *Trackmania Turbo* gesichert sein. ❑

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich



„Hals über Kopf ins Vergnügen ... und oft auch in die Mauer“

Ich weiß nicht, ob ich in einem Spiel in letzter Zeit derart oft geschimpft und geflucht habe wie in *Trackmania Turbo*. Ständig katapultierte ich meinen Boliden gegen Betonwände, Abgrenzungen, Bäume oder sogar im hohen Bogen in Schluchten oder nahe gelegene Flüsse. Die Neustarttaste wurde daher auf der Jagd nach Bestzeiten und Medaillen mein bester Freund. Doch ganz ähnlich wie *Trials Fusion* zieht einen auch *Trackmania Turbo* schnell in seinen Bann und lässt einen dann nicht mehr so schnell los. Es weckt den Ehrgeiz, packt einen bei der Spielerehre und stellt einem nur gelegentlich mit seiner absurden Streckenführung ein Bein. Die Maxime dahinter ist ebenso einfach wie genial: Sei schneller als alle anderen. Wo andere Spiele einem Marketing-Parolen um die Ohren hauen, ist *Trackmania Turbo* ein simpler und – so widersprüchlich es klingt – herausfordernder Spaß. Ein Arcade-Racer in Reinkultur eben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ein Rennspiel wie eine Achterbahnfahrt
- ➕ Schnell erlernt, aber schwierig zu meistern
- ➕ Motivierende Jagd nach Medaillen und Bestzeiten
- ➕ Vier Settings und vier Fahrzeugtypen unterscheiden sich spielerisch stark voneinander.
- ➕ Faires Joker-System verhindert Medaillen-Grinding
- ➕ Simpler Editor zum Erstellen eigener Strecken
- ➕ Unterhaltsame und kreative Mehrspieleroptionen wie der Double-Driver-Modus
- ➕ Partytauglich dank Splitscreen- und Hot-Seat-Optionen
- ➖ Fahrzeugbaukasten arm an Optionen
- ➖ Auf lange Sicht zu wenig Belohnungen
- ➖ Streckenführung teils arg unübersichtlich
- ➖ Manchmal eine Spur zu chaotisch
- ➖ Bekannte Setpieces wurden aus Vorgängern übernommen

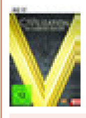


DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88



Civilization: Beyond Earth – Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

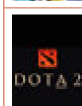
Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

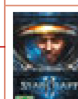
Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2

Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

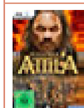
Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm – Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

Starcraft 2: Legacy of the Void – Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Total War: Attila

Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit gehen hohe Hardware-Anforderungen einher.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM 2

Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

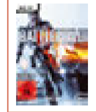
STARCRAFT 2: NOVA COVERT OPS #1 DLC

Die eigenständig lauffähige DLC-Kampagne besteht aus drei Episoden, die jeweils drei Missionen umfassen. Das erste Paket ist bereits erhältlich, die beiden anderen sollen bis 1. Dezember 2016 veröffentlicht werden. Ihr habt die Wahl: Entweder kauft ihr gleich alle drei Episoden zusammen, das kostet euch derzeit 14,99 Euro. Später soll der Preis auf über 22 Euro steigen. Oder ihr erwerbt die Pakete einzeln zum Preis von jeweils 7,49 Euro. Einziger Knackpunkt: Der Spaß ist schnell vorbei. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist man in 60 bis 90 Minuten durch. Hoffentlich orientieren sich die zwei kommenden Missionspakete an dem dritten, deutlich längeren Auftrag von Teil 1. Bei optimistischer Schätzung käme *Nova Covert Ops* damit auf eine Gesamtspieldauer von fünf bis sechs Stunden – und das wäre zum Preis von 15 Euro noch völlig in Ordnung. Spielerisch bieten die ersten drei Einsätze frische, eigenständige Ideen und sind obendrein noch gewohnt aufwendig inszeniert. In der Rolle von Geheimagentin Nova müsst ihr anfangs wie in einem Schleichspiel auf Sichtkegel der Wachen achten und einen einfallsreichen Bosskampf bestreiten. Auch für die zweite und dritte Mission haben sich die Leveldesigner eigene Mechaniken und Ideen überlegt. Es ist also nicht damit getan, nur eine Basis zu bauen und den Gegner zu plätten. Klasse!



Ego-Shooter (Mehrspieler)

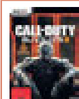
In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3

Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

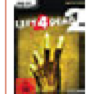
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive

Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

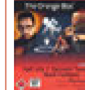
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

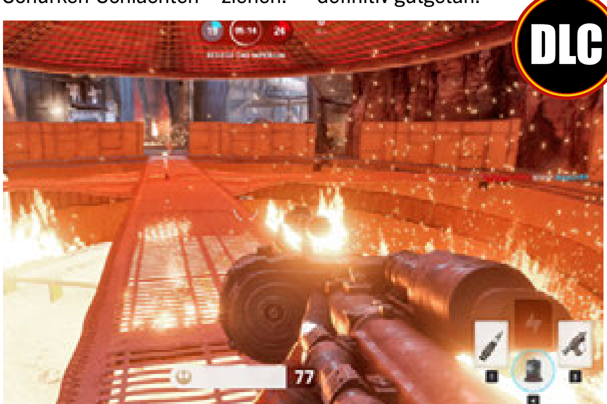
+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

STAR WARS: BATTLEFRONT – OUTER RIM

Der Multiplayer-Shooter wird durch den DLC-Kauf um zwei Karten rund um und in Jabbas Palast auf Tatooine erweitert, zudem kehren wir mit ebenfalls zwei neuen Maps auf Sullust zurück. Keine Frage, die neuen Schlachtfelder sind hübsch, aber insgesamt hätten wir deutlich mehr erwartet. *Outer Rim* enthält weder einen neuen Planeten noch vier voneinander unterschiedliche Locations. Ansonsten erwarten uns nur noch zwei neue Helden, ein neuer Spielmodus sowie eine Handvoll neuer Waffen. Ab sofort können wir auch als Greedo und Nien Nunb in die Helden- beziehungsweise Schurken-Schlachten ziehen. Der Spielmodus Transport stellt uns vor die Aufgabe, ein Frachtgut aus gut bewachten Feindesstellungen zu bergen. Das ist nett, aber nichts Besonderes. Gleichzeitig zum DLC-Start ging ein acht Gigabyte großer Patch online, der das Spiel ebenfalls um einige neue Funktionen und Verbesserungen erweitert. Für den mit 15 Euro happigen DLC-Preis erhalten Käufer aber tatsächlich lediglich eine Handvoll Inhalte, die man innerhalb kürzester Zeit alle gesehen hat. Sehr schade! Ein wenig mehr DLC-Substanz hätte dem *Star Wars*-Shooter, der seit der Veröffentlichung 2015 unter Spielerschwund leidet, definitiv gutgetan.

DLC



NEUZUGANG

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

Der Test in der letzten Ausgabe kam zu spät, deswegen diskutiert die Redaktion nachträglich über einen Einzug in den Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente
Die Neuveröffentlichung von *Day of the Tentacle* ist immer noch ungemein witzig und kommt mit einigen klugen Anpassungen daher , etwa hochauflösenden Texturen und einem neuen Interface. Top: Ihr dürft jederzeit zwischen alter und neuer Version wechseln.

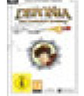
Die Contra-Argumente
Die mäßige deutsche Sprachausgabe und die kurze Spielzeit sind ebenso kritikwürdig wie die teils absurden Rätsellösungen und die recht sterilen neuen HD-Levels.



Das Ergebnis
Zehn Redakteure stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer, lediglich zwei waren dagegen. Damit ist *Day of the Tentacle Remastered* neben der HD-Neuauflage von *Monkey Island* das zweite Lucas-Arts-Adventure, das wir auch der heutigen Spielergeneration noch uneingeschränkt empfehlen.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

NEUZUGANG

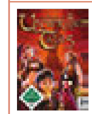


Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

NEUZUGANG

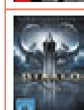


Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

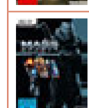



+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

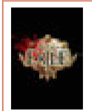
Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

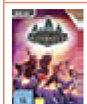
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

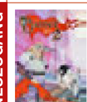
Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

NEUZUGANG

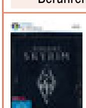


The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story! Den Indie-Hit gibt's vorerst nur auf Englisch.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

NEUZUGANG

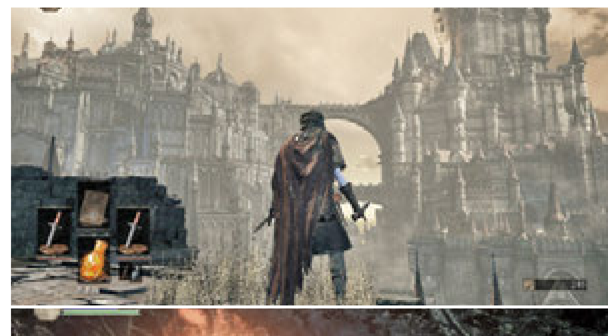
DARK SOULS 3

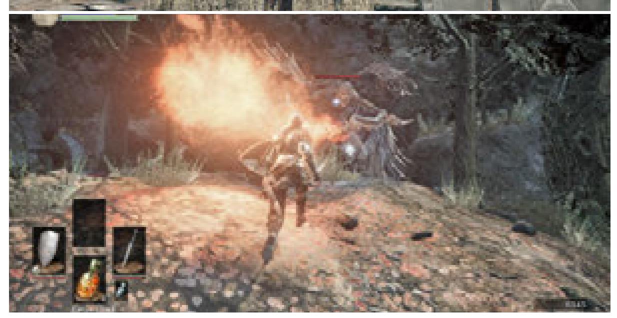
Das Finale der *Dark Souls*-Trilogie sorgt erneut für aus Frust gegen die Wand gepfefferte Gamepads und Abertausende Bildschirmtode. Die Redaktion diskutiert darüber, ob das anspruchsvolle Action-Rollenspiel aus Japan einen Platz im Einkaufsführer verdient hat.

Die Pro-Argumente
Das anspruchsvolle Kampfsystem belohnt mal wieder lehrwillige Spieler und weist zudem interessante Detailänderungen im Vergleich zu den Vorgängern auf. Der hohe Schwierigkeitsgrad fordert auch Profis. Umgebungen und Gegner sind fantastisch designt, gerade die Bosse überzeugen mit einem einzigartigen Look. Die verwinkelten Levels beherbergen zahlreiche Geheimnisse. Außerdem gibt es unterschiedliche Klassen und jede Menge verschiedene Waffen und Zaubersprüche, sodass der Wiederspielwert extrem hoch ist.

Die Contra-Argumente
Die künstliche Intelligenz der Computergegner weist ab und zu Defizite auf, zudem schwankt die Qualität des Level-Designs aufgrund einiger nicht ganz so einfallsreicher Areale. Serienkenner vermissen zudem die ein oder andere Überraschung und ärgern sich über die arg plumpen Hinweise auf die Vorgänger.

Das Ergebnis
Die komplette Redaktion war sich einig, *Dark Souls 3* zu empfehlen. Da sich die Geschichte der Rollenspiel-Serie auf vage Andeutungen beschränkt, listen wir nicht die komplette Trilogie auf. Auch Neulinge sind mit *Dark Souls 3* gut bedient. Wir raten aber natürlich trotzdem dazu, sich bei Gefallen der Spielmechanik auch die beiden Vorgänger anzuschauen.





NEUZUGANG

THE BANNER SAGA 2

Die Wikinger sind zurück! Schaffen sie es diesmal in den Einkaufsführer von PC Games?

Die Pro-Argumente
Top Atmosphäre, eine der besten Geschichten im Rollenspiel-Genre und taktisch herausfordernde Kämpfe halten den Spieler bei der Stange. Dazu gibt es spannende Entscheidungsmomente.

Die Contra-Argumente
Die Inszenierung kann mit den millionenschweren Konkurrenten nicht mithalten. Zwischensequenzen und Dialoge sind oft unvertont. Viele Ereignisse finden nur in Textfenstern statt. Noch dazu gibt es bislang keine deutsche Übersetzung.

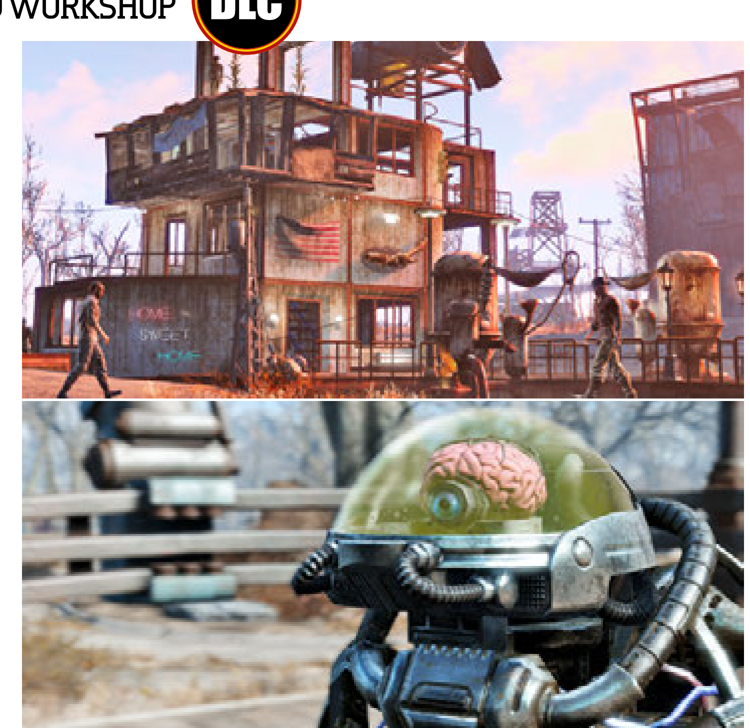
Das Ergebnis
Es war ein enges Rennen, aber am Ende setzen sich bei zwei Enthaltungen sechs Ja-Stimmen gegen vier Nein-Stimmen durch. Weil die *The Banner Saga*-Trilogie ähnlich wie *Mass Effect* eine durchgehende Geschichte erzählt, empfehlen wir auch den ersten Teil.



FALLOUT 4: AUTOMATRON & WASTELAND WORKSHOP

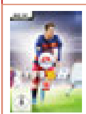
DLC

Der *Automatron*-DLC kostet zehn Euro und enthält eine kurze Quest-Reihe. In zwei bis drei Stunden hindert ihr einen ulkigen Bösewicht daran, die Endzeit-Welt mit einer Roboterarmee unter seine Fuchtel zu bringen. Die dabei erzählte Geschichte ist nur guter Durchschnitt. Immerhin: Am Ende habt ihr die Wahl, ob ihr den Auftrag statt mit Waffengewalt durch diplomatisches Geschick lösen wollt. Der DLC bietet mit der Robo-Dame Ada eine neue Begleiterin, zudem dürft ihr eigene mechanische Kampfgefährten bauen. Bereits nach wenigen Spielminuten gibt es Zugriff auf den Bauplan für die neue Werkbank, die in jeder Siedlung errichtet werden kann. Der Fantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt, dank cooler Bauteile könnt ihr einzigartige Begleiter erschaffen und auch bekannte Metall-NPCs wie Codsworth tunen. Ein großer Spaß! In Sachen Umfang enttäuscht der DLC aber letztlich – genau wie *Wasteland Workshop*. Für gerade mal fünf Euro gibt's hier noch weniger Inhalte. Neben ein paar Dekorationsobjekten schaltet der Download im Baumenü Käfige frei. Mit denen fangt ihr automatisch Ödland-Bewohner wie Todeskrallen, Banditen oder Supermutanten. Die könnt ihr entweder per Gedankenkontrolle besänftigen und in der Siedlung freilassen oder ihr baut eine Arena und hetzt NPCs gegeneinander auf. Einen Sinn jenseits der eigenen Belustigung hat das nicht, *Wasteland Workshop* wirkt dadurch wie eine Fan-Mod.



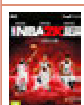
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



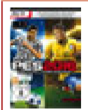
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

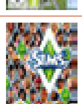


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

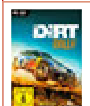
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

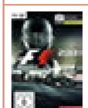
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



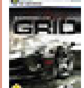
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

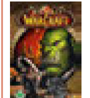


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleichelemente und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft

Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Plants vs. Zombies

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2

Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

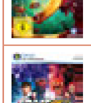


+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

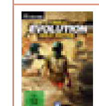
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

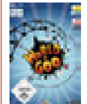
Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

Trials Evolution: Gold Edition

Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo

Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

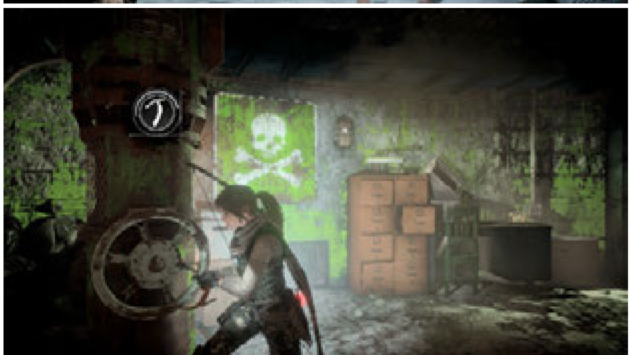
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

RISE OF THE TOMB RAIDER: COLD DARKNESS AWAKENED

DLC

Der dritte große DLC bringt eine Prise *Resident Evil*-Horror ins Action-Adventure. Zum Preis von zehn Euro darf sich Lara Croft in einem neuen, von der Kampagne abgetrennten Expeditionsmodus vergnügen. Darin erkundet ihr ein vermeintlich frisches Gebiet, das jedoch tatsächlich aus bekannten Elementen besteht und an die Sowjet-Anlage aus *Rise of the Tomb Raider* erinnert. Die mit *Cold Darkness Awakened* verbundene Hintergrundgeschichte füllt gerade mal einen Fingerhut; Story-Fans werden enttäuscht. In dem in ewige Nacht getauchten DLC-Areal lungern mutierte Menschen herum, welche die gängigen Zombie-Klischees erfüllen. Weil Laras Waffenarsenal anfangs mickrig ausfällt, müsst ihr vorwiegend schleichen und Stealth-Takedowns ausführen. Dabei spielen Geräusche eine Schlüsselrolle, denn die Beinahe-Untoten reagieren auf laute Schritte, sind dafür aber so gut wie blind. Weil die Widersacher endlos respawnen, sind Grabräuber-Rambos bei diesem DLC an der falschen Adresse. Nervig: Während sich Lara in den drei Türmen mit jeweils einem über Funk nur unzureichend erklärten Puzzle beschäftigt, löst eine falsche Aktion einen Alarm aus, der reihenweise Gegner anlockt. In Sachen Spielzeit enttäuscht *Cold Darkness Awakened* auch: Kenner sind nach weniger als einer Stunde durch, danach locken nur noch Achievements. Damit ist der DLC beileibe kein Pflichtkauf.









Kunden zweiter Klasse?

In den letzten Wochen machte Microsoft mehrere große Ankündigungen zur Spiele-Politik von Windows 10 — zwar auch gute, für PC-Spieler vor allem aber negative. Von: R. Staudacher

Auf Plattformen wie iOS und Android ist es gang und gäbe, Software aus einer zentralen Quelle zu beziehen. Die meisten Angebote darin sind zumindest teilweise kostenlos, jedoch halten die Konzerne dahinter, Apple und Google, bei kostenpflichtigen Einkäufen die Hand auf: 30 Prozent des Umsatzes fließt als Provision an den Marktplatzbetreiber. Und das lohnt sich: Apple konnte 2015 alleine über den App Store einen Umsatz von sechs Milliarden US-Dollar generieren, bei Google soll der durch den Play Store erzielte Anteil am Einkommen laut Schätzungen ähnlich hoch sein.

Microsoft kann diesem Treiben bislang nur vom Spielfeldrand aus zusehen: Zwar besitzt der Hersteller sowohl eine Mobil-Plattform als auch ein nach Marktanteilen unangefochtenes Desktop-Betriebssystem, das seit Version 8 sogar ebenfalls mit einer Shop-Anwendung ausgestattet ist, jedoch wird Windows Phone vom Kunden nur verhalten angenommen und auch der Store unter Windows fristet ein Schattendasein.

Microsoft leidet hier unter einem Henne-Ei-Problem: Viele interessante Apps, die es für die beiden großen Konkurrenzsysteme gibt, werden für Windows (Phone) nicht angeboten. Das macht die Plattform für Kunden insgesamt weniger interessant und lässt sie vermehrt zu Alternativen greifen, was die potenzielle Zielgruppe für App-Entwickler weiter schrumpfen lässt. Das wiederum senkt das Entwicklerinteresse und damit erneut die Wahrscheinlichkeit, dass Anwendungen für die Plattform umgesetzt werden — und hier wir befinden wir uns wieder am Anfang des Teufelskreises, durch den Windows Phone kaum Verbreitung findet.

Image-Pflege

Microsoft kämpft schon seit einiger Zeit gegen diesen Effekt, indem man vor allem die Entwickler für die Unterstützung der eigenen Plattform zu gewinnen versucht. So stellte der Branchenriese im letzten Jahr die sogenannte „Windows Bridge“ vor, eine Tool-Sammlung, die iOS- und Android-Anwendungen fast ohne Änderungen auch auf dem Windows-Betriebssystem lauffähig machen sollte. Während die iOS-Variante „Islandwood“ immer noch weiterentwickelt wird, wurde das Android-Pendant „Project Astoria“ inzwischen eingestellt. Zudem vergrößert Microsoft die Zielgruppe, die der Entwickler mit einer Windows-App erreichen kann, und verwendet deshalb sowohl auf den Mobil- als auch auf den Desktop-Plattformen und nicht zuletzt auf der Xbox One die Universal Windows Plattform (UWP), bei der eine Anwendung nur einmal entwickelt werden muss, um auf allen genannten Windows-Geräten lauffähig zu sein. Flankiert wird diese Maßnahme mit dem kostenlosen Upgrade auf Windows 10 für alle Nutzer von Windows 7 und 8, wodurch die Umsteiger ebenfalls in den Kreis der per UWP erreichbaren Kundschaft eingeschlossen werden. Um den Umstieg auf Windows 10 und den Store schmackhaft zu machen, hat Microsoft nun eine Image-Kampagne gestartet, durch die vor allem PC-Spieler auf den Geschmack gebracht werden sollen. Das klappt derzeit aber noch nicht so ganz.

Universelle Spiele

Auf dem Konsolenmarkt gelten Exklusiv-Titel seit jeher als schlagkräftiges Argument für oder gegen eine Plattform. Ähnliche Argumente will Microsoft für Windows schaffen und hat deshalb mehrere Maßnahmen angekündigt, teilweise auch schon umgesetzt. So sind nun seit Kurzem normale PC-Spiele im Windows Store erhältlich. Zudem sollen einige Spiele sogar exklusiv über den Windows-Marktplatz verkauft werden. Ein in den letzten Wochen viel bemühtes Beispiel ist *Quantum Break*, das ausschließlich im besagten Store erhältlich sein wird. Zudem sollen zukünftig Spiele — sofern es die Technik erlaubt — nicht mehr nur auf PC oder Xbox One laufen, sondern auf allen Geräten mit der Windows-Plattform. Aber nicht nur das: Microsoft hat angekündigt, dass ein Käufer eines solchen UWP-Spiels ohne Aufpreis gleich beide Versionen für PC und Xbox bekommt, was einen echten Mehrwert gegenüber der Konkurrenz darstellen würde. Des Weiteren könnten die Multiplayer-Modi auf alle Plattformen ausge-

weitet werden. Und zahlreiche Windows-Store-Anwender freuen sich derzeit darüber, dass man Vollpreisspiele mittels VPN problemlos günstig beispielsweise zu ukrainischen Preisen kaufen kann.

Zu schön, um wahr zu sein?

Wenn man diese Aufzählung liest, kann man nur den Eindruck bekommen, dass diese Umstellung absolut positiv ist. Jedoch hat der Umbau derzeit vor allem für ambitionierte PC-Spieler einige handfeste Nachteile, die wir an *Rise of the Tomb Raider* demonstrieren, das Anfang März im Windows Store veröffentlicht wurde.

Spieler zweiter Klasse

Rise of the Tomb Raider wird anders als das kommende *Quantum Break* sowohl als Steam-Version als auch über den Windows Store feilgeboten. Während das Steam-Angebot alle gängigen Einstellungen und Möglichkeiten außerhalb und innerhalb des Spiels ermöglicht, die man als PC-Spieler gewohnt ist, fehlt dem gleichen Spiel, gekauft im Windows Store, eine ganze Reihe an Funktionen.

So dürfen Windows-Store-Kunden beispielsweise die V-Sync-Option nicht deaktivieren. Im Spiel ist die entsprechende Einstellung gar nicht erst vorhanden, aber auch der Umweg über den Grafiktreiber ist wirkungslos. Das gilt auch für andere in den Grafiktreibern verortete Funktionen wie SLI oder gar spielspezifische Qualitätseinstellungen. Diese wendet die Treibersoftware üblicherweise dann an, wenn sie den Start einer Exe-Datei mit einem bestimmten Namen bemerkt. Jedoch sind die Exe-Dateien bei Universal-Apps und Apps im Allgemeinen von außen nicht sichtbar. Die Programme werden nämlich als ein einziges Dateibündel verteilt und gespeichert. Laut Microsoft handelt es sich bei den Appx-Dateien um Zip64-Archive. Programme, die darauf angewiesen sind, andere Software an ihrer Exe-Datei zu erkennen, haben dazu also keine Möglichkeit mehr. Das gilt nicht nur für die Grafiktreiber, sondern auch für Tastatur-Software, die ihre Makro-Tasten je nach dem gerade aktiven Spiel automatisch belegen. Auch das Einbinden externer Windows-Store-Spiele in Steam, etwa um die Overlay-Features zu nutzen, ist nicht mehr möglich. Das wiederum liegt aber nicht (nur) an der nicht zugänglichen Exe-Datei von Apps aus dem Windows Store, sondern auch daran, dass derzeit gar keine Overlays in Windows-Store-Spielen möglich sind. Solche Spiele lassen sich zudem nicht in den Big-Picture-Modus einbinden oder durch Gamestream über das Heimnetz auf andere Geräte streamen. Das betrifft neben Steam auch die bekannte Benchmark-Software *Fraps*, die wir normalerweise für Frameraten-Messungen einsetzen.

Fps in Windows-Apps

Leider bieten die meisten Spiele keinen internen Benchmark. Zwar hat *Rise of the Tomb Raider* einen solchen integriert, dieser gibt aber nur die minimalen, maximalen und durchschnittlichen Fps-Werte an, die über drei für das Spiel nicht repräsentative Szenen ermittelt werden. Die Fähigkeit der Steam-Version, die Messwerte zusammen mit den Frametimes als CSV in den eigenen Dokumenten zu hinterlegen, hat es aber ebenfalls nicht in die im Windows Store erhältliche Version des Spiels geschafft. Um trotzdem unabhängig vom Spiel und von der Szene die Fps-Leistung messen zu können, hat ein Kollege des Intel-Entwicklers Andrew Lauritzen eine Benchmarksoftware veröffentlicht, die mit Apps aus dem Windows Store zusammenarbeitet. Den Download des Tools *Presentmon* finden ihr auf Github unter pcgh.de/presentmon, jedoch ausschließlich als Source-Code. Klickt auf der Seite auf den Button „Download ZIP" rechts oben und entpackt die Datei. Wie ihr das Tool kompiliert, lest ihr in der Bildanleitung auf der nächsten Seite unten.

Für die Frameraten-Vergleiche verwendeten wir den internen Benchmark, für den Frametime-Verlauf kam *Presentmon* zum Ein-

TOMB RAIDER: WINDOWS STORE VS. STEAM

AMD Radeon R9 380X, interner Benchmark, Full HD, hohe Details, DX 12

Version	Min.	Ø Fps
Steam-Version, ohne V-Sync	15	65,0 (Basis)
Steam-Ver. ohne exkl. Vollbild und V-Sync	16	63,4 (-2 %)
Steam-Version mit V-Sync	16	56,9 (-12 %)
Windows-Store-Version	35	48,6 (-25 %)

Nvidia Geforce GTX 960, interner Benchmark, Full HD, hohe Details, DX 12

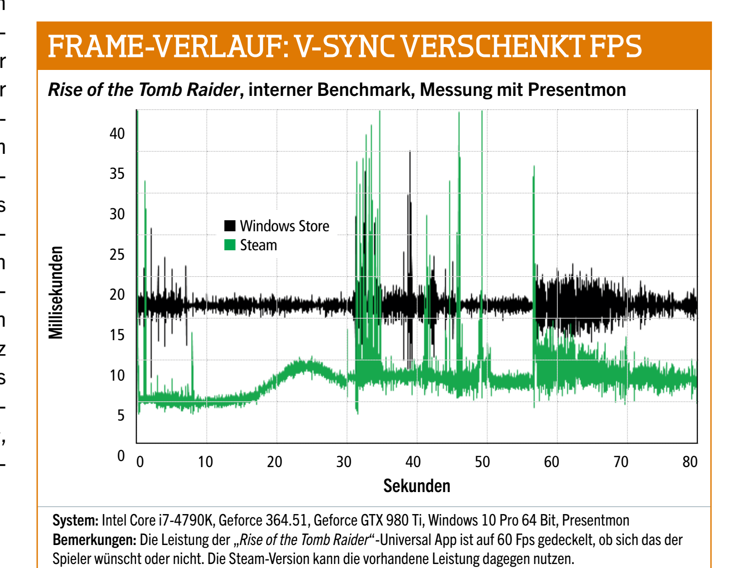
Version	Min.	Ø Fps
Steam-Version ohne V-Sync	40	55,6 (Basis)
Steam-Version mit V-Sync	40	52,4 (-6 %)
Windows-Store-Version	39	52,4 (-6 %)
Steam-Ver. ohne exkl. Vollbild und V-Sync	37	52,3 (-6 %)

System: Intel Core i7-4790K, Geforce 364.51, Radeon Software 16.3.1, Windows 10 64 Bit, **Bemerkungen:** Vor allem die schnellere AMD Radeon R9 380X verliert durch die Entscheidung für die Windows-Store-Version des Spiels an Leistung.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

FRAME-VERLAUF: V-SYNC VERSCHENKT FPS

Rise of the Tomb Raider, interner Benchmark, Messung mit Presentmon

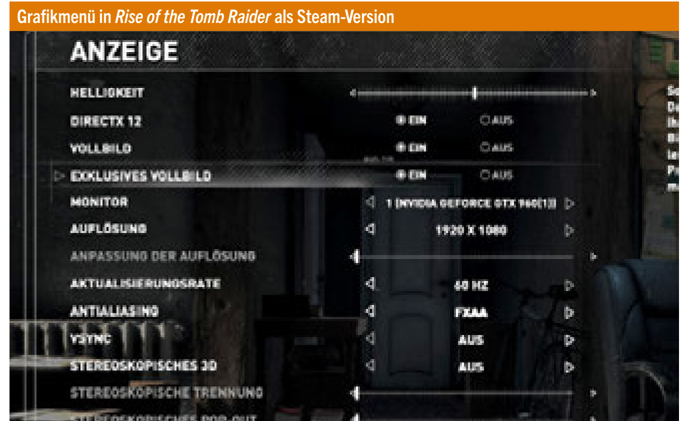


System: Intel Core i7-4790K, Geforce 364.51, Geforce GTX 980 Ti, Windows 10 Pro 64 Bit, Presentmon **Bemerkungen:** Die Leistung der *„Rise of the Tomb Raider"*-Universal App ist auf 60 Fps gedeckelt, ob sich das der Spieler wünscht oder nicht. Die Steam-Version kann die vorhandene Leistung dagegen nutzen.

BILDVERGLEICH: GRAFIKEINSTELLUNGEN VON RISE OF THE TOMB RAIDER

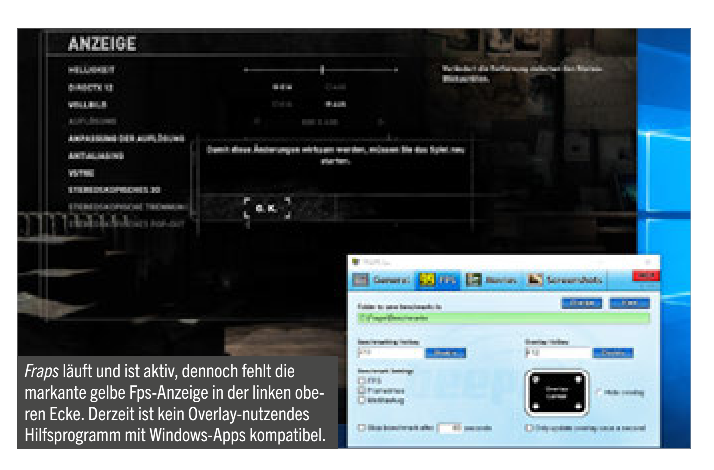
Je nachdem, ob ihr euch *Rise of the Tomb Raider* im Windows Store oder bei Steam kauft, unterscheidet sich das Grafikmenü. Die Steam-Version bietet einen Launcher mit einem Einstellungsdialog für die Grafik. Dieser fehlt bei der Windows-Store-Variante. Aber auch beim Vergleich der Ingame-Menüs fallen Unterschiede auf: Der Eintrag „Vsync" ist bei beiden Versionen vorhanden, aber nur in der Steam-Fassung gibt es den Punkt „Aus". Der exklusive Vollbild-Modus ist ebenfalls nicht in der Universal App enthalten.

Grafikmenü in *Rise of the Tomb Raider* als Steam-Version



Grafikmenü in *Rise of the Tomb Raider* als Windows-Store-Version





Fraps läuft und ist aktiv, dennoch fehlt die markante gelbe Fps-Anzeige in der linken oberen Ecke. Derzeit ist kein Overlay-nutzendes Hilfsprogramm mit Windows-Apps kompatibel.

satz. Letzteres ist derzeit noch ein Kommandozeilen-Programm, das leider keine Komfort-Funktionen wie Hotkeys oder begrenzbare Logging-Zeiträume beherrscht. Jedoch kann es in Echtzeit den aktuellen Fps-Wert eines bestimmten Programms anzeigen, zudem werden die Daten als CSV im Startverzeichnis von *Presentmon* hinterlegt.

Verschenkte Performance

Neben dem zwangsweise aktiven V-Sync, das jede Framerate auf einen Maximalwert limitiert, gibt es noch einen weiteren Punkt, der den Käufern schneller Hardware sauer aufstoßen könnte: Windows-Apps laufen derzeit ausschließlich im sogenannten „Borderless Window“-Modus, also in einem Fenster, das ohne Rand dargestellt und dessen Inhalt in der eingestellten Auflösung gerendert wird. Da das Fenster genau deckungsgleich mit dem Bildausschnitt des Monitors dargestellt wird, wirkt es wie ein normaler Vollbildmodus. Von diesem unterscheidet sich diese Darstellungsart aber erheblich: Zwar kann der Nutzer damit extrem schnell mit Alt+Tab zwischen Spiel und anderen Anwendungen wechseln, das Spiel hat aber als ein weiteres Fenster neben anderen keinen exklusiven Zugriff auf die Grafikkarte, was meist in einem Performance-Nachteil resultiert. In unseren Messungen stellten wir bei einer typischen Mittelklasse-Karte wie der R9 380X einen Unterschied von etwa zwei Prozent fest, während die Geforce GTX 960 sich unbeeindruckt zeigte. Der Unterschied zwischen Vollbild- und „Borderless Window“-Modus steigt jedoch, je schneller die Grafikkarte ist.

Das zeigt sich auch in der Frametime-Messung, die wir mit einer Geforce GTX 980 Ti durchgeführt haben. Die Steam-Version ist dank des fehlenden V-Sync deutlich schneller als die Windows-Store-Kopie von *Rise of the Tomb Raider*. Jedoch läuft Laras neues Abenteuer von Steam aus gestartet im Vergleich zur Store-Variante unruhiger. Dieser Zustand kann allerdings durch das (freiwillige) Aktivieren von V-Sync hergestellt werden.

Die Modder sind sauer

Ein weiterer wichtiger Punkt, bei dem der Windows Store im derzeitigen Zustand für den Kunden erhebliche Nachteile gegenüber Steam und anderen Online-Distributoren bereithält, ist die Mod-Unterstützung. Der PC ist seit jeher die wichtigste Plattform, wenn es um das Modifizieren von Spieleinhalten durch Dritte geht. Da Windows-App-Pakete den Zugang zu den Spieleressourcen aber verschlossen halten, ist es derzeit nicht möglich, ein Spiel zu modden, selbst wenn der Entwickler das für eine Steam- oder eigenständige Version des Spiels eigentlich vorgesehen hatte. Spiele wie *Skyrim* könnten sich als Windows-Store-Version wohl niemals über die lang anhaltende Beliebtheit erfreuen, wie sie sie derzeit durch die zahlreichen Mods und Anpassungen erfahren. Und noch wesentlich ärgerlicher ist es für einen Käufer, der aufgrund seiner falschen Wahl der Bezugsquelle auf diese Vorteile verzichten muss.

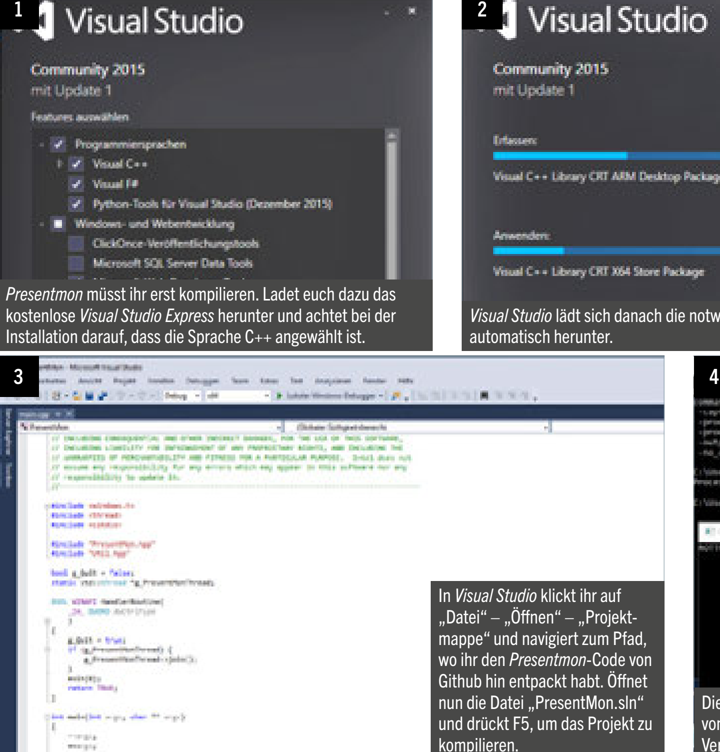
Ein bekanntes Beispiel, das diesbezüglich bereits einigen Unmut hervorrief, war die Portierung von *Minecraft* zu einer Store-Version mit dem Namen *„Minecraft Windows 10 Edition“*. Obwohl augenscheinlich identisch zur klassischen, auf Java basierenden Variante, fehlt der Windows-10-Edition von *Minecraft* die Unterstützung für sämtliche Mods, Spieler-Skins und den Vollbildmodus. Auch der Modder Durante, der für Tools wie das bekannte *GeDoSaTo* verantwortlich zeichnet, kritisierte die aktuelle Marschrichtung von Microsoft und dem Windows Store und fürchtet, dass die Redmonder hier vor allem den Erfolg ihres Marktplatzes, nicht aber die Zufriedenheit des Spielers zur Priorität machen. ❑

FAZIT

Kunden zweiter Klasse?

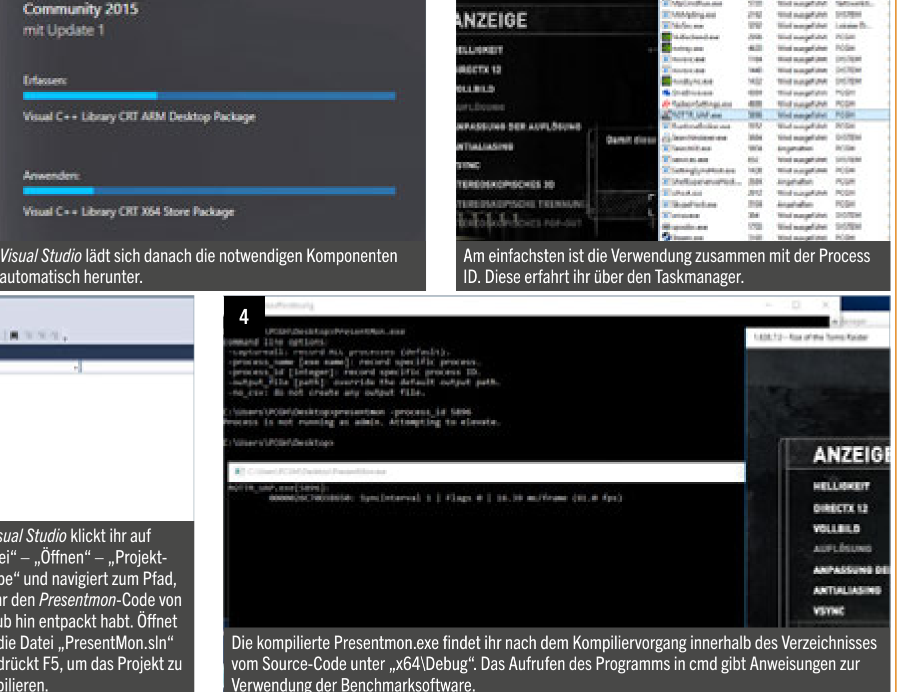
Derzeit können wir vom Kauf von Spielen im Windows Store nur abraten, da damit zu viele Nachteile einhergehen. Microsoft hat zwar angekündigt, diese nach und nach beseitigen zu wollen, jedoch gibt es derzeit keinen Grund, eine Windows-Store-Version einer Steam- oder gar einer DRM-Client-unabhängigen Version vorzuziehen.

SO KOMPILIERT UND NUTZT IHR PRESENTMON



1 *Presentmon* müsst ihr erst kompilieren. Ladet euch dazu das kostenlose *Visual Studio Express* herunter und achtet bei der Installation darauf, dass die Sprache C++ angewählt ist.

3 In *Visual Studio* klickt ihr auf „Datei“ – „Öffnen“ – „Projektmappe“ und navigiert zum Pfad, wo ihr den *Presentmon*-Code von Github hin entpackt habt. Öffnet nun die Datei „PresentMon.sln“ und drückt F5, um das Projekt zu kompilieren.



2 *Visual Studio* lädt sich danach die notwendigen Komponenten automatisch herunter.

5 Am einfachsten ist die Verwendung zusammen mit der Process ID. Diese erfahrt ihr über den Taskmanager.

4 Die kompilierte Presentmon.exe findet ihr nach dem Kompiliervorgang innerhalb des Verzeichnisses vom Source-Code unter „x64\Debug“. Das Aufrufen des Programms in cmd gibt Anweisungen zur Verwendung der Benchmarksoftware.



buffed.de

PC Games

Hardware

Syfy
Imagine Greater

GHOSTSITTER

DIE ZWERGE

Vor 10 Jahren

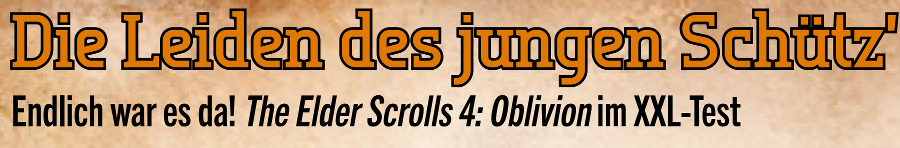
Mai 2006

Von: Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



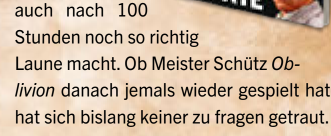
▶ Die Coverstory der Mai-Ausgabe drehte sich um den Entwicklerbesuch bei den *Anno 1701*-Machern in Mainz. Außerdem im Heft: Tests zu *Spellforce 2* und *Oblivion*.



Die Leiden des jungen Schütz'

Endlich war es da! *The Elder Scrolls 4: Oblivion* im XXL-Test

Es hat nur wenige Spiele in der Geschichte unseres Magazins gegeben, denen wir mehr Zeit (und Seiten) gewidmet haben als Bethesdas Rollenspiel-Meisterwerk. Wir finden: zu Recht! Nach etlichen ausführlichen Vorschauen war es in der Mai-Ausgabe vor zehn Jahren dann endlich so weit: Wir konnten *The Elder Scrolls 4: Oblivion* auf Herz und Nieren prüfen. Unser Tester Felix, damals noch ein wenig grün hinter den Ohren, mag sich zuerst über die große Ehre gefreut haben. Wer aber jemals in großer Zeitnot einen zehn Seiten langen Artikel über das vielleicht wichtigste Spiel des Jahres geschrieben hat, der weiß: Das ist beileibe keine leichte Übung! Trotzdem hatte Felix viel Spaß und lobte *Oblivion* auf ganzer Linie. So begeisterte zum Beispiel die lebendige Spielwelt, die obendrein voller genialer Quests war. Ebenso angetan war Felix von der sensationellen Optik und natürlich von dem immensen Umfang sowie der spielerischen Freiheit des Rollenspielepos – am Ende bekam *Oblivion* gar eine Spielspaßwertung von 91. Jedoch war Felix' Werk noch lange nicht zu Ende: Für die nächste Ausgabe stand ein Langzeit-Test an, für den der junge Redakteur überprüfen sollte, ob Bethesdas Meisterwerk auch nach 100 Stunden noch so richtig Laune macht. Ob Meister Schütz *Oblivion* danach jemals wieder gespielt hat, hat sich bislang keiner zu fragen getraut.



▼ Ob der junge Meister Schütz vor zehn Jahren ahnte, wie viele Stunden seines Lebens er mit *The Elder Scrolls 4: Oblivion* verbringen würde?



Die Geschichte von *Oblivion* dreht sich um den verschollenen Regentensohn Martin Septim und seiner Flucht vor einem bösartigen Kult.



Dank griffiger Steuerung gingen die vielen Kämpfe gut von der Hand.



Die anonymen Annoholiker

PC Games zu Besuch bei Related Designs

Vor zehn Jahren gierte die halbe Spielerepublik nach einem ganz bestimmten Spiel von einem ganz bestimmten Entwickler: *Anno 1701* von Related Designs. Als das Mainzer Studio 2004 den heiß ersehnten Aufbaustrategie-Nachfolger ankündigte und sich nach damaligen Verhältnissen viel Zeit für das Projekt nahm, sprich ganze zwei Jahre, stieg die Erwartungshaltung der Millionen „Anonymen Annoholiker" fast ins Unermessliche. Dabei konnte man bei der ersten offiziellen Präsentation des Spiels nicht viel mehr als einige nette Grafikeffekte sehen und erfuhr zudem, welches Szenario das kommende Related-Designs-Werk haben würde. In unserer Mai-Ausgabe vor zehn Jahren war es aber dann endlich so weit: Stefan Weiß hatte die große Ehre, einen Besuch in der Ludwigstraße 6 in Mainz abzustatten und zum ersten Mal *Anno 1701* zu spielen! Unser Strategie-Experte war vom neuen einsteigerfreundlichen Ansatz angetan und ebenso gefiel ihm die wunderschöne Wusel-Optik. Obendrein war die Möglichkeit, die Benutzeroberfläche selbst nach eigenen Vorlieben und Wünschen zu gestalten, fast schon bahnbrechend für das Genre der Aufbaustrategiespiele. So fasste Stefan seinen Besuch auch überaus positiv zusammen: „Related Designs ist auf dem besten Weg, einen mehr als würdigen Nachfolger zu *Anno 1503* zu produzieren."



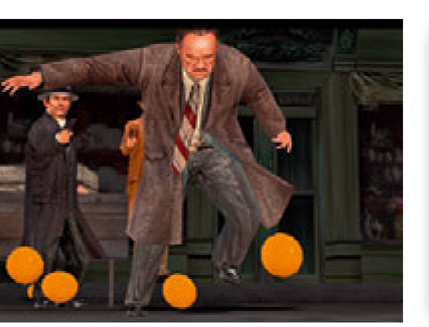
Der Redaktionspate

Der Pate im Test: Ein Angebot, das wir ablehnten.

Mit dem mehr als erfolgreichen *Mafia* rief das tschechische Entwicklerstudio Illusion Softworks (im Jahr 2008 zu 2K Czech umbenannt) auch die ganz Großen der Spielebranche auf den Plan, darunter den damals wohl größten Publisher Electronic Arts. Die Kalifornier wollten die Spieler mit *Der Pate* ebenfalls mit einem Action-Spektakel im Milieu des organisierten Verbrechens anlocken, schreiterten aber trotz hochkarätiger Filmlizenz. Vor allem die mangelnde Abwechslung und die vielen Bugs störten den damaligen Tester Thomas Weiß. Sein Namensvetter Stefan ließ sich trotzdem von EA inspirieren: Für Wochen kam er als Mafia-Pate verkleidet in die Redaktion.



▲ Nachdem Stefan *Der Pate* angespielt hatte, aß er nur noch italienisch, rauchte fette Zigarren und trug komische Hüte. Außerdem schien ihm die Vokabel „Redaktion" abhanden gekommen zu sein, stattdessen sprach er nur von seiner „Familia".



PRO UND CONTRA

- ➕ Zwischensequenzen orientieren sich am Fi
- ➕ Mit vier Stadtteilen recht große Spielwelt ..
- ➖ ... die jedoch keine Abwechslung bietet
- ➖ Actionsequenzen laufen immer gleich ab
- ➖ Lange Fahrtwege, Bugs im Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**

Die Gurke des Monats

Hammer & Sichel sorgte für blanke Nerven

Spiele, die mehr als ein stahlhartes Nervenkostüm abverlangen, gab es auch schon vor zehn Jahren. Dabei konnte *Hammer & Sichel* aber schon wegen seiner sehr mittelmäßigen Optik nicht so recht überzeugen. Den Garaus für Nival Interactives (*Blitzkrieg*-Reihe) Machwerk bereitete jedoch sein unfaires Missionsdesign. Dabei kam das Rundentaktik-Spiel mit einem ziemlich intressanten Setting daher, in dem wir als hartgesottener Sowjet-Agent im Jahr 1949 an der deutsch-deutschen Grenze spionieren. Weil neben aus dem Nichts auftauchenden Feinden und dem fiesen Schwierigkeitsgrad obendrein auch die Berechnungszeiten der Runden lang waren, ärgerte sich der damalige Tester Oliver Haake fast zu Tode. Alles andere als erfreulich war zudem, dass man während der Kämpfe nicht speichern konnte. So eignete sich laut Oliver *Hammer & Sichel* „nur für Hardcore-Strategen mit einer hoher Frusttoleranz."

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamisches Kampagnensystem
- ➕ Fantasievolle und spannende Geschichte
- ➖ Extrem hoher Schwierigkeitsgrad
- ➖ Schlechte KI
- ➖ Mäßige Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **60**

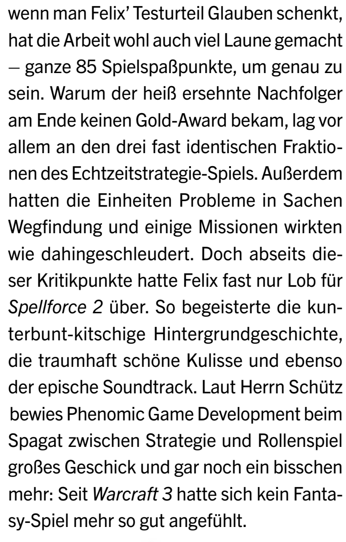


Nervig: Kurz vor dem Abschluss einer Mission tauchen Feinde wie aus dem Nichts auf.

Ein zauberhafter Mix

Spellforce 2: Shadow Wars im Test

Was für ein Kraftakt! Und damit ist nicht nur die Arbeit der fleißigen Entwickler von Phenomic Game Development gemeint. Unsere nun dienstältesten PC-Games-Redakteure Felix und Stefan hatten sich für den Test und die Komplettlösung von *Spellforce 2* die Nächte im Verlagsgebäude um die Ohren geschlagen. Gelohnt hat sich die Mühe auf jeden Fall und wenn man Felix' Testurteil Glauben schenkt, hat die Arbeit wohl auch viel Laune gemacht – ganze 85 Spielspaßpunkte, um genau zu sein. Warum der heiß ersehnte Nachfolger am Ende keinen Gold-Award bekam, lag vor allem an den drei fast identischen Fraktionen des Echtzeitstrategie-Spiels. Außerdem hatten die Einheiten Probleme in Sachen Wegfindung und einige Missionen wirkten wie dahingeschleudert. Doch abseits dieser Kritikpunkte hatte Felix fast nur Lob für *Spellforce 2* über. So begeisterte die kunterbunt-kitschige Hintergrundgeschichte, die traumhaft schöne Kulisse und ebenso der epische Soundtrack. Laut Herrn Schütz bewies Phenomic Game Development beim Spagat zwischen Strategie und Rollenspiel großes Geschick und gar noch ein bisschen mehr: Seit *Warcraft 3* hatte sich kein Fantasy-Spiel mehr so gut angefühlt.



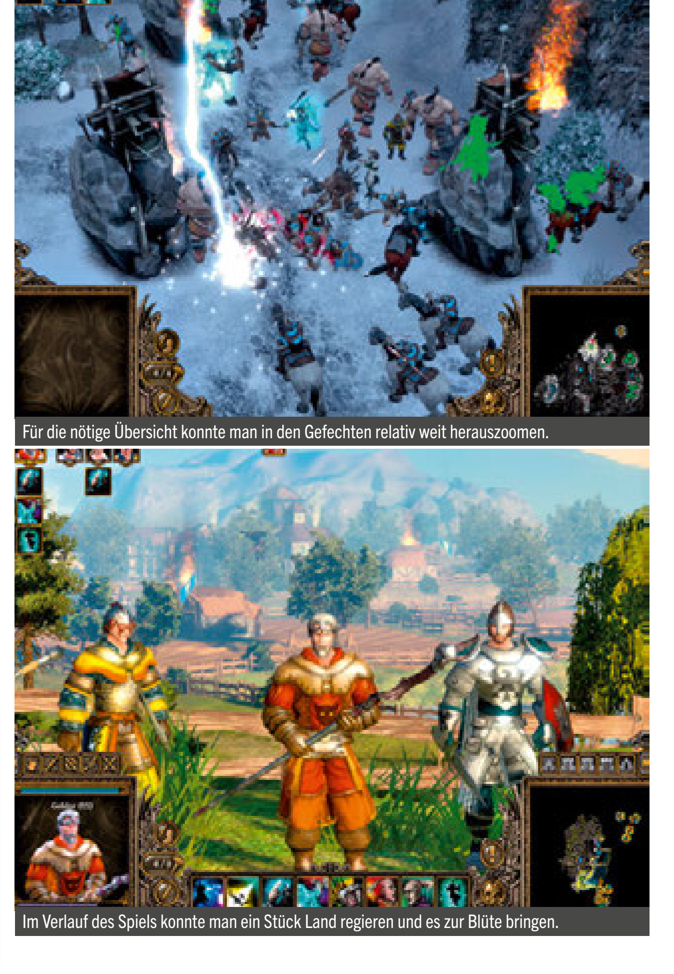


PRO UND CONTRA

- ➕ Ausgewogener Mix aus Strategie/Rollens
- ➕ Fantastische Welt mit vielen Details
- ➕ Schlanke Menüs, kluge Verbesserungen
- ➖ Mängel bei der Wegfindung
- ➖ Einige Missionen arten in Monotonie aus

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**



Für die nötige Übersicht konnte man in den Gefechten relativ weit herauszoomen.

Im Verlauf des Spiels konnte man ein Stück Land regieren und es zur Blüte bringen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Der Autofahrer an sich ist der Ursprung alles Bösen. Er ist für überfüllte Innenstädte, schlechte Luft sowie eingewachsene Zehennägel verantwortlich, überfährt Radfahrer und frisst süße Katzenbabys."

So ist es auch kein Wunder, dass man ihm das Dasein vermiesen will, damit er sich zurückzieht. Dabei stehen verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung. Zum Beispiel Ampelschaltungen, die so ausgetüftelt wurden, dass man auf alle Fälle an jeder Ampel halten muss. Ein probates Mittel der Verkehrsentschleunigung. Natürlich lässt sich die Bestie Auto damit alleine nicht vertreiben. Dann macht man gerne viele Baustellen auf, in der Hoffnung, dass die Fahrzeuge so lange sinnlos herumstehen, bis der Rost seinen Tribut fordert und die Dinger quasi im Stand den Fahrern unterm Hintern wegrosten. Hier können wir auch oft ein geheimnisvolles Phänomen beobachten – die Geisterbaustelle. Sie erscheint unangekündigt über Nacht und entfaltet keinerlei sichtbare Aktivitäten. Sie wird von den Abgasen und der kinetischen Energie der vorbeischleichenden Autos gespeist und kann sich daher sogar ausdehnen, ohne dass dazu ein Bauarbeiter nötig wäre. Sie wird bisweilen auch gerne als temporärer Aufbewahrungsort für Baumaschinen verwendet.
Ich dachte, dass ich all die Schikanen inzwischen kenne, wie mein zerbissenes Lenkrad anschaulich beweist. Gestern durfte ich aber erstmals eine extrem seltene Art der Autofahrerabschreckung erleben, die verharmlosend „Verkehrsbefragung" genannt wird. Zunächst wird die Autobahn von Fürth nach Nürnberg entschleunigt. Von 80 über 60, 40 und 20 km/h zu „vorsichtig schieben". Natürlich ist ein kilometerlanger Stau die Folge. Nach 45 Minuten, 10 Litern sinnlos verpulvertem Benzin und einigen aus dem Armaturenbrett herausgebissenen Stücken teilte ein Polizist die Autos in zwei Kategorien ein, nämlich: „Kann aufwachen und weiterfahren" oder „Nimmt an der Befragung teil". In letzterem Fall hüpft dann eine der vielen bereitgestellten Studentinnen samt Klemmbrett herbei und schalmeit einem entgegen, dass sie nur drei Fragen hätte. „Von woher kommen Sie"? „Von dort hinten". „Wohin wollen Sie"? „Nach da vorne". „Warum fahren Sie hier entlang?" „Weil ich diesen Großparkplatz irrtümlich für die Stadtautobahn gehalten habe". Und glaubt mir – ich war da noch einer der Freundlichen! Insofern kann ich mir nicht vorstellen, dass derartige Befragungen sinnvoll sein können.
Da ich gezwungenermaßen genug Zeit hatte, um mir Gedanken machen zu können, entwickelte ich auch einen Plan, wie man den Verkehr durch diese Maßnahmen bremsen könnte, ohne sich den Unmut der Fahrer zuzuziehen. Die Studentinnen müsste man dazu lediglich in Bikinis stecken! Bei besonders langen Staus kann auch die Windschutzscheibe gewaschen werden. An Baustellen könnte man in regelmäßigen Abständen Stangen aufstellen und den genervten Fahrern Poledance anbieten – was jedoch nur in den Sommermonaten sinnvoll wäre. Natürlich ist mir klar, dass dies eine saudumme und zudem frauenfeindliche Idee ist. Aber ich kann nichts dafür – aufgrund der vielen Abgase war ich nicht mehr Herr meiner Sinne.

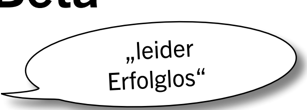
Spamedy



Letzte Benachrichtigung!!!!
Bitte offnen Sie die Anlage. Die angehangte Datei ist sicher pdf-Datei.
Dank. Verwaltung

Meine Güte – ein wenig mehr Mühe hätte sich der einfallslose Verfasser dieser E-Mail schon geben können. Zumindest dürfte es sich um den momentanen Rekord für die kürzeste Spam-Mail des Jahres handeln.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Beta



Hallo :)
erstmal großes Dankeschön das ihr überhaupt eine Verlosung für Legion beta Keys macht! Ich wollte mir eben einen Account erstellen da ich unbedingt bei der Verlosung dabei sein will jedoch kann ich die Anmeldung nicht abschließen da permanent eine Fehlermeldung kommt ich versuche jetzt schon längere zeit es abzuschließen aber leider Erfolglos

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Unsere Vroni haben etliche erkannt und per Los geht der Preis an Martina Haber.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

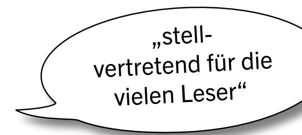
Ich hab leider schon die erste Verlosung der ersten 25 verpasst aber die 2 Chance will ich mir nicht entgehen lassen bitte helft mir meinen Account zu registrieren.

LG! :) roli

Es freut uns natürlich, dass unsere Verlosung auf pcgames.de auch bei dir Anklang findet. Umso mehr bedauere ich es, dass du nach meiner Antwort wohl nicht in meinen Freundeskreis aufgenommen werden willst. Was genau erwartest du jetzt von uns? Dass wir bei Blizzard anrufen, denen mitteilen, dass es beim roli permanent zu irgendeiner Fehlermeldung kommt und sie doch bitte eruieren möchten, warum irgendein Account nicht erstellt werden konnte? Aufgrund der überreichlichen Verwendung von „irgend" statt Konkretem könnte dies irgendwie irgendwem so vorkommen, als wäre er unfreiwillig Mitwirkender bei einem Telefonscherz. Das lassen wir besser.

Wir könnten selbst den Account für dich registrieren und dir die Daten mitteilen. Leider muss ich dir aber sagen, dass derartige Handlangertätigkeiten weder zu meiner noch zur Stellenbeschreibung eines meiner Kollegen zählen und somit nicht bezahlt werden. Ungelöst wäre hier zudem, wie dir die Accountdaten dann übermittelt werden könnten. Per E-Mail? Zu unsicher. Handschriftlich auf einem Zettel notiert, welcher um das Bein einer Brieftaube gewickelt wird? Wir kennen keine Tauben, die aus einer E-Mail-Adresse den Wohnort herauspicken können. Bleibt somit also nur noch unser Firmen-Orakel. Das macht aber momentan leider Dienst nach Vorschrift und hat nur orakelt, dass der roli bedauerlicherweise für die Beta ausscheiden wird.

Video



Hallo Rossi,

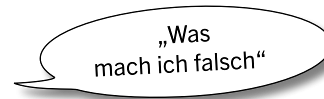
ich möchte mich mit in die Zahnreihe der beschriebenen Henne einordnen und für die Rückkehr deiner Videos plädieren. In diesem Falle auch stellvertretend für die vielen Leser die sich nicht melden. (statistisch gesehen)

Grüße Dominik

Vielen Dank. Mit dir sind es bis jetzt genau 19, welche sich hier für die Rückkehr des Leserbriefonkels auf Bewegtbild ausgesprochen haben. Ich gratuliere euch von ganzem Herzen. Ihr seit eine der drei kleinsten Zielgruppen Deutschlands. Noch weniger Mitglieder haben nur die „Freunde der Frisur von A. Merkel", die „Justin-Bieber-Poster-Sammler" sowie die „vereinigten Warzenbesprecher Süddeutschlands".

Da mein Exhibitionismus nicht sonderlich ausgeprägt ist und solche Videos neben meiner Abneigung auch Kosten verursachen, wäre es eigentlich ökonomischer, ich lade euch alle 19 hier in die Redaktion ein, wir blödeln etwas zusammen herum, lassen die Kamera dabei laufen und wenn uns keiner verklagt, stellen wir die Datei als Download zur Verfügung.

Deckcomputer



Liebes team

ich heiße sven eure Zeitung ist sehr gut nur ich habe ein Problem mit den Spiel den den der Deckscomputer geht nicht obwohl ich aaleshabe. Ich versweifle Was macht ich falsch???

Von meinem Samsung Galaxy Smartphone gesendet.

Bei deinem höchst individuellen Umgang mit der Rechtschreibung kann man sich ja nicht sicher sein: Meintest du wirklich „Deckscomputer", oder nicht doch „Dreckscomputer"? Aber eigentlich ist das ja auch egal, weil mir zu beiden nichts einfallen mag. Na ja – zu „Deckcomputer" (ohne „s") spuckte Mutti Google etwas von Flight-Deck-Computer aus, was mir aber rein gar nix sagt. Oder irgendwas mit „Yu Gi Oh", was für mich nach etwas Unanständigem auf Japanisch klingt, oder etwas mit Pokémon – von beidem habe ich keine Ahnung, wobei ich bereit wäre, mir bei Ersterem Erfahrung anzueignen. Zu „Dreckscomputer" würde mir zwar auch etwas einfallen, aber das kann ich hier unmöglich schreiben.

Was du fasch machst, kann ich dir aber dennoch gerne sagen. Schließ dich nicht aus und lerne lesen und schreiben (www.alpha-telefon.de)!

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

RetroN 5

Was sich anhört wie der Name eines Marvel-Superschurken, ist in Wirklichkeit eine Konsole. Aber eine, die es in sich hat! In dieser Maschine sind die neun wichtigsten Konsolen deiner (hoffentlich) glücklichen Kindheit vereint. Von Sega bis Nintendo (einschl. Game Boy) schluckt der Kasten nahezu alles an Spielemodulen, was noch so bei dir in Schubladen verstaubt. Ob es sich um PAL- oder um NTSC-Module handelt, spielt keine Rolle. Im Gegensatz zu den originalen Konsolen hat die RetroN 5 sogar entscheidende Vorteile! Man braucht für alle Module nur ein Gerät und RetroN 5 verfügt über „eingebaute" Cheats, d.h. man kann an jedem Punkt speichern! Schließt man die RetroN 5 über HDMI (Kabel liegt bei) an einen modernen Fernseher an, hat man fünf verschiedene Möglichkeiten der Skalierung, was zur Folge hat, dass die alten Spiele deutlich (!) besser aussehen.

Wer mag, kann die originalen Controller recyceln oder den, ebenfalls mitgelieferten, kabellosen verwenden. Ich denke, man merkt diesem Text an, dass es mir die RetroN mächtig angetan hat. Aber nicht nur mir. Seit vier Wochen befindet sich die RetroN 5 quasi im Dauertest bei verschiedenen Kollegen.

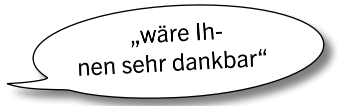
http://www.getdigital.de





Bildquelle: www.getdigital.de

Blitzkrieg



Sehr geehrte Damen und Herren,

unser Sohn hat am Wochenende das Heft mit dem Code für Blitzkrieg geschenkt bekommen. Leider wurde ihm ein Exemplar ohne CodeKarte verkauft. Bitte senden Sie uns per E-Mail den Code als Ersatz zu. Unser Sohn wäre Ihnen sehr dankbar.

Mit freundlichen Grüßen,

Ronald Möller

Sehr geehrter Herr Möller,

leider muss ich Ihnen mitteilen, dass bei derartigen Reklamationen immer der Verkäufer der erste Ansprechpartner ist, nicht der Hersteller. Ob der Code schlicht nicht vorhanden war (was ausgesprochen selten vorkommt) oder vom Verkäufer entfernt und eingelöst wurde, lässt sich so leider nicht mehr feststellen. Bei allem Verständnis für Sie und Ihren Spross – wir haben nicht vor, diese Codes wie Konfetti wahllos zu verteilen. Aus diesem Grund müssen wir hier leider auf einem Kaufnachweis bestehen. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie in Ihrer E-Mail einmal vom „geschenkten Heft" schreiben, einen Satz später wurde das Magazin jedoch verkauft. Somit kommt mir die rührende Geschichte doch sehr äh … konstruiert vor, was mein schlechtes Gewissen wegen meiner unterlassenen Hilfeleistung gegen null verkümmern lässt.

Fester Tester



Hallo Rainer,

eins vorweg: wegen meines Leserückstands beziehe ich mich auf die Ausgabe 2/16, zur anderen bin ich noch gar nicht gekommen. Ich möchte Markus' Vorschlag (Spieletests von dir) entschieden unterstützen. Und nein, nicht weil ich Dich auch noch als Tester aus PlayTime-Zeiten in Erinnerung habe. Wahrscheinlich war ich da noch mit Mamas Brüsten beschäftigt. Sondern weil ich diese Epoche gar nicht kennengelernt habe. Woran ich mich aber noch erinnern kann, sind Deine Ausführungen zu StarCraft und Diablo, auf die auch Du Dich sehr gefreut hast. Expertise und Erfahrung sind also vorhanden, Kreativität und Witz auch. Die Frage lautet aus meiner Perspektive nicht:

Warum sollte R.R. das tun? Sondern: Warum sollte er nicht? Produkte testest Du ja ohnehin, Platz müsste genug da sein und ich bin mir sicher, dass das passende Spiel auch rasch auftaucht.

Alles Gute: Matthias

Damit ich mich jetzt mental nicht auch noch mit den Brüsten deiner werten Frau Mutter auseinandersetze, komme ich ohne Umschweife zur Sache, was ja zugegebenermaßen eine höchst seltene Angelegenheit ist. Zu deiner Frage: „Warum sollte R.R. das tun?", wäre meine allerliebste Antwort: „Weil er dafür bezahlt wird!". Vermutlich wäre es da leichter realisierbar, auf einem Einhorn ins Büro zu reiten. Somit sollte sich deine Frage „Warum sollte er nicht?" eigentlich auch schon von selbst erledigt haben. Und wo genau willst du „genug Platz" im Heft ausgemacht haben? Welche Rubrik sollte dafür verschwinden?

Fischers Fritze

„Nun bin ich gespannt"

Lieber Rossi,

als langjähriger Leser hoffe ich richtig zu liegen, wenn ich sage, es muss sich um den Riesendildo handeln, der offenbar einer Promo-Aktion von Saints Row 3 oder 4 entstammt. Oder aber es ist das Zepter des Präsidenten der Sulzbacher Sodomisten, aber dann müsste noch Heu daran kleben. Vielleicht kannst Du das einmal investigativ erläutern. Nun bin ich gespannt, ob ich etwas Sensationelles gewonnen habe, und verbleibe mit den besten Wünschen,

Joachim

Leider ist dir jemand genau 2,6 Stunden zuvorgekommen und hat das äh … Ding richtig erkannt. Wobei ich dann doch echt erstaunt bin, dass so viele Leser Fischers Dingsbums kennen. Irgendwie fange ich an, mir Sorgen um meine Leserschaft zu machen. Dass du das Zepter des „Präsidenten der Sulzbacher Sodomisten" kennst, finde ich auch ein ganz klein wenig beunruhigend. Weil dir der Kevin zuvorgekommen ist, wird es leider nichts mit dem Preis. Da es eh nur Plunder bei mir gibt, ist das kein großer Verlust für dich. Wenn du magst, bekommst du dafür einen Trostpreis. Wie wäre es mit einer PC Games mit persönlicher Widmung von einem Redakteur, den du dir selbst aussuchen kannst?

PC

„Danke für die antwort"

Hallo redaktion,

ich wollt nur anfragen ob ich für die spiele die im heft Sind unbedingt einen PC brauch oder ob die auch auf anderen geräten zum Spielen sind. Danke für die antwort.

Ronny Fehring

Sehr geehrter Herr Fehring,

eigentlich bin ich ja für die Witze auf dieser Seite verantwortlich! Aber jetzt, da Sie es ansprechen: Selbstverständlich können Sie unsere DVDs auch auf einem „normalen" DVD-Player an Ihrem Fernsehgerät nutzen. Allerdings muss Ihr DVD-Player „Flash" unterstützen. Gesteuert werden die Spiele dann über Ihre Fernbedienung, sofern sie über ein Steuerkreuz verfügt. Unser Name „PC Games" bedeutet ja nicht, dass wir uns vornehmlich auf eine bestimmte Geräteart spezialisiert haben, sondern steht bekanntlich für „politically correct".

Fritze Fischer

„nicht ruhmreiche Aktionen"

Morgen Rainer,

gerade lese ich die PC Games und bin über das Ding vor Wolfgangs Büro gestolpert. Zumindest literarisch. Bei dem gesuchten Gegenstand handelt es sich um einen lila Riesendildo. War ein Werbemittel zu einem Saints-Row-Spiel … und wurde für viele nicht ruhmreiche Aktionen verwendet … Und auch wenn du das liest, wenn Ostern längst vorbei ist … Ich sitze beim Frühstück, mein Sohn spielt mit den Gaben des Osterhasen … und ich lese zu einem schönen heißen Kaffee deine tolle Rumpelkammer.

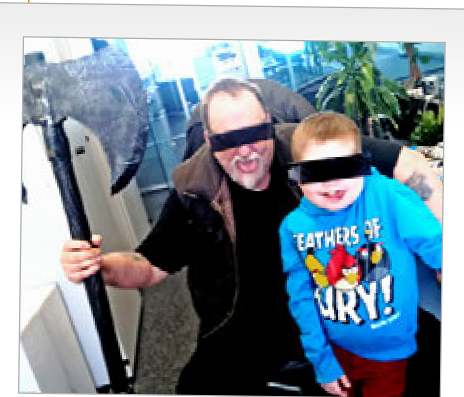
Lg: Kevin waberski

Von meinem Samsung Gerät gesendet

Ich freue mich, dir mitzuteilen, dass du wirklich der Erste warst, der das äh … *hust* Ding vom Fischer richtig erkannt hat. Lass mir bei Gelegenheit deine Anschrift zukommen, damit ich dir allerlei nutzlosen Plunder schicken kann, welcher als Preis ausgelobt wurde. Zur Veranschaulichung findest du hier ein Foto unserer beiden Fischer. Der rechts ist der böse Wolf – auch gut erkenntlich am lila Sch… äh … Pim… äh … Membrum Virile (!) in leichter Übergröße und Fehlfarbe. Links ist Sam Fisher, der ohne Schwen… äh … der ohne „c" im Nachnamen auskommen muss und sich angewidert abwendet. Von meinem rechten Zeigefinger getippt.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Tim nicht mit, sondern bei der PC Games.



Andre war mit der PC Games in Thailand.



und ausgerechnet DU hast dich gar nicht blicken lassen.

Rossis Speisekammer

Heute: Hexeneier



Foto: Fotolia / © koss13

Wir brauchen:

- 10 Eier
- 1 große Zwiebel
- 500g gemischtes Hackfleisch
- 100g Paniermehl
- 3 EL Mehl
- ca. 1 kg Fett zum Frittieren
- 1 TL Senf
- Salz
- Pfeffer
- Paprika
- Tabasco

Spinnengift und Krötenschleim – was kommt in die Eier rein? Keine Panik – nichts von alldem. Die Hexeneier, auch bekannt als Scotch Eggs, sind ideal als Beilage zu Salat.

Zuerst kochen wir acht Eier hart. Dann abschrecken, schälen und abkühlen lassen. Nun schälen wir die Zwiebel und schneiden sie in kleine Würfel, die wir zusammen mit drei Esslöffeln Paniermehl und dem Inhalt von einem rohen Ei zum Hackfleisch geben. Mit Pfeffer, Salz, Paprika, Senf und einem Spritzer Tabasco würzen, alles kräftig kneten und miteinander vermischen. Dann kommt um die hartgekochten Eier ein dünner „Mantel" aus dieser Hackfleischmasse.
Ein rohes Ei haben wir jetzt noch übrig. Das schlagen wir über einem Teller auf und verquirlen es. Die Hexeneier wälzen wir jetzt zuerst im Mehl, dann im Ei und zum Schluss im übrigen Paniermehl.
Nun erhitzen wir das Fett in einem hohen Topf – oder besser einer Fritteuse – auf ca. 180 Grad und frittieren darin die Eier goldbraun, was ungefähr 6-8 Minuten dauern sollte. Herausfischen, abtropfen und kalt werden lassen – fertig!

Tipp: Wer es etwas herzhafter mag, opfert eine halbe Tüte Kartoffelchips, setzt sich darauf und mischt die zerbröselten Chips mit dem Paniermehl. Auch eine sehr klein geschnittene Chilischote macht sich gut in der Hackfleischmasse, wenn man es etwas schärfer mag.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

ESL One

In Frankfurt kämpfen die besten *Dota 2*-Teams der Welt um die Krone – und ihr könnt dabei sein!

Von: Matti Sandqvist

Fotos: ESL One FFM, Kelly Kline

Am 18. und 19. Juni geht es nun schon zum dritten Mal heiß her in der Commerzbank-Arena. Dann treffen sich nämlich die besten *Dota 2*-Teams der Welt, um sich in Valves Free2Play-MOBA auf dem ESL-One-Event zu duellieren. Das Besondere dürfte neben den hohen Preisgeldern von insgesamt 250.000 US-Dollar dabei vor allem die waschechte Festival-Atmosphäre sein: Der Veranstalter rechnet – wie im Jahr zuvor – mit über 10.000 Zuschauern pro Tag im Frankfurter Fußballstadion, die sich live vor Ort die 5-gegen-5-Gefechte auf der größten Leinwand (550 qm!) ansehen, auf der jemals ein *Dota 2*-Turnier gezeigt wurde!

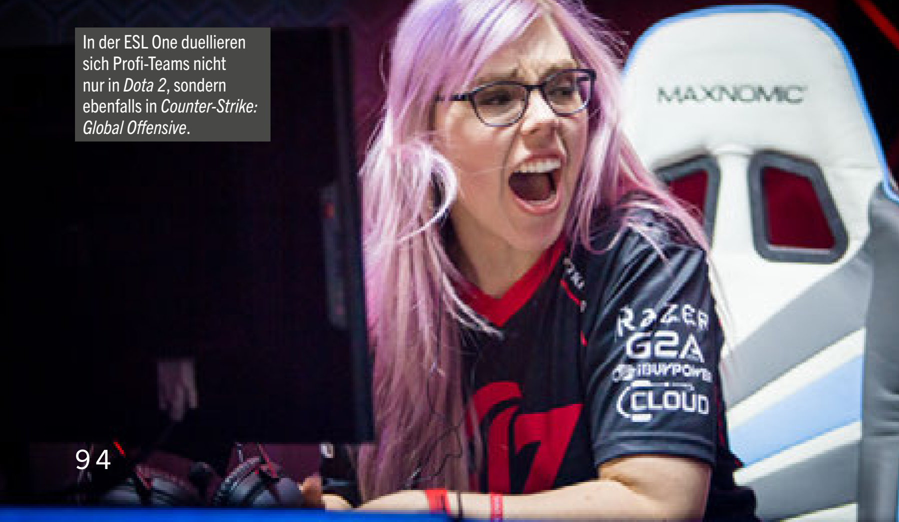
Electronic Sports League

Wer nun fast nur Bahnhof (und vielleicht noch Stadion sowie Leinwand) versteht, dem wollen wir kurz erklären, was die ESL One überhaupt ist. ESL ist das weltweit größte E-Sports-Unternehmen, das im vergangenen Jahr in den verschiedensten Spielen mehr als hundert Online- und Offline-Turniere veranstaltet und im Zuge der Events Preisgelder in Höhe von über acht Millionen US-Dollar ausgeschüttet hat. Das Unternehmen ging aus der im Jahr 2000 von Ralf Reichert gegründeten Deutschen Clanliga (DeCL) hervor und kümmert sich heute neben den Events sowie Ligen um diverse andere Leistungen, unter anderem in den Bereichen Gaming-Technologie und TV-Produktionen.

Aktuell betreut ESL zum Beispiel spezielle nationale Spielklassen oder auch Events, die nur für Amateure angedacht sind. Gespielt werden zum Beispiel Sporttitel wie die *FIFA*-Serie von Electronic Arts, aber auch Blizzards Fantasy-Sammelkartenspiel *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Bei der ESL One handelt es sich um die höchste internationale Profiliga des Veranstalters, in der aktuell in den Online-Shootern *Counter-Strike: Global Offensive* sowie *Battlefield 4* und im MOBA *Dota 2* um die Meisterschaft gekämpft wird.

Dota 2 – was ist denn das?

Auch *Dota 2* dürfte nicht allen ein so bekanntes Spiel sein – vor allem wenn man sich bislang nur wenig oder gar nicht mit MOBAs beschäftigt hat. Der Free2Play-Titel von Valve ist der offizielle Nachfolger der beliebten *Warcraft 3*-Mod *Defense of the Ancients*, dem Ursprung aller Multiplayer Online Battle Arenas. Wie beim Vorgänger steuern die Spieler in *Dota 2* einen Helden aus der Vogelperspektive und versuchen mit vier Mitstreitern, sich gegen eine andere fünfköpfige Gruppe zu behaupten, indem sie zum einen ihr eigenes Hauptgebäude verteidigen und zugleich versuchen, das feindliche zu zerstören. Dabei leveln die Haudegen im Laufe des Spiels und können so zum Beispiel je nach Heldentyp Spezialattacken ausführen oder das eigene Team durch Heilung oder anderen Sonderfähigkeiten unterstützen. Neben den Helden sind auch sogenannte Creeps, sprich einfache KI-Verbündete, auf den symmetrisch aufgebauten Karten unterwegs. Sie bewegen sich stets an festen Pfaden, den „Lanes", entlang und können, falls sie an den auf der Karte fest platzierten Abwehrtürmen vorbeikommen, das gegnerische Hauptquartier schnell zerstören. Die Kunst bei *Dota 2*, insbesondere in den Profi-Turnieren,



In der ESL One duellieren sich Profi-Teams nicht nur in *Dota 2*, sondern ebenfalls in *Counter-Strike: Global Offensive*.



ALLE INFOS AUF EINEM BLICK: TICKETS, PREISE, ANFAHRT ETC.

Die ESL One in Frankfurt findet am 18. und 19. Juni 2016 statt. Die Tore der Commerzbank-Arena öffnen sich vormittags. Falls man auch die letzten *Dota 2*-Duelle sehen möchte, sollte viel Zeit mitnehmen, die Veranstaltung kann bis spät in die Nacht gehen. Hier findet ihr alle wichtigen Infos, falls ihr zur ESL One in Frankfurt fahren wollt.

> Tickets

Eintrittskarten sind auf www.ticketmaster.de in vier unterschiedlichen Kategorien erhältlich:

Ränge Ticket für € 29:
- Freie Sitzplatzwahl an beiden Tagen in den Rängen

Innenraum Ticket für € 39:
- Freie Sitzplatzauswahl an beiden Tagen im Innenraum der Commerzbank-Arena

Premium Ticket für € 249:
- Premium-Sitzplätze direkt vor der Hauptbühne und Leinwand an beiden Tagen
- Kostenloses Essen und Getränke
- Exklusive Autogrammstunden
- Exklusiver Goodie-Bag

Aegis Experience für € 2.999
- Private VIP Lounge für 5 Personen an beiden Tagen
- Reserviertes Sofa direkt vor der Bühne
- Kostenloses Essen und Getränke in Restaurant-Qualität
- Exklusiver Goodie-Bag
- Prioritätszugang zum Stadion und zu allen Autogrammstunden
- Eine geführte Tour hinter die Kulissen des Events

> Anreise

Die ESL One Frankfurt findet in der Commerzbank-Arena (Mörfelder Landstraße 362, 60528 Frankfurt am Main) statt. Vor Ort gibt es zwar auch Parkplätze, empfehlenswert ist aber die Anreise mit der S-Bahn oder der Tram 21 vom Frankfurter Hauptbahnhof.

> Übernachtung

In Frankfurt findet man diverse, auch kostengünstige Übernachtungsmöglichkeiten in Hotels und Jugendherbergen. Doch wer mit anderen Fans den Abend ausklingen lassen und obendrein bequem zum Veranstaltungsort kommen möchte, für den empfiehlt sich eine Übernachtung im Motel One Frankfurt Messe. Zum Preis von 69 Euro pro Nacht soll es zusätzlich einen Shuttle-Bus-Service zur Commerzbank-Arena geben und zudem ein exklusives Welcome-Package. Weitere Infos findet man unter http://esl-one.com/dota2/frankfurt-2016/festival/fanhotel/



ist es, zum einen als Team optimal zusammenzuarbeiten und die Heldenfähigkeiten zur rechten Zeit in der passenden Situation einzusetzen, aber auch stets den Überblick in den mitunter chaotischen Gefechten zu behalten. Um in einem solchen Spiel zu den besten der Welt zu gehören, muss man nicht nur strategisches Kalkül vorweisen, sondern zudem blitzschnelle Reflexe haben.

Echtes Sportspektakel!

In Frankfurt werden acht fünfköpfige *Dota 2*-Teams aufeinandertreffen, die sich zuvor in den sogenannten Qualifiers erfolgreich gegen andere Mannschaften behauptet haben. Darunter sind etwa das aus Russland stammende „Team Empire", das bereits bei mehreren hochdotierten Turnieren die obersten Ränge für sich beansprucht hat. Aber ebenso finden sich echte Underdogs unter den Mannschaften, wie etwa das dänische Team „Danish Bears", die bislang nur auf eher unbedeutenden Veranstaltungen relativ kleine Preisgelder abgeräumt haben. Bei „Team Liquid" spielen hingegen erfahrene Profis mit, darunter mit Kuro Salehi „KuroKy" Takhasomi und Adrian „FATA" Trinks sogar zwei Deutsche.

Einen eindeutigen Favoriten gibt es trotz der großen Unterschiede für die ESL One in Frankfurt wohl nicht. Sicher ist aber, dass alle Mannschaften schon wegen der harten Qualifiers-Runden bewiesen haben, dass sie zu den weltbesten Teams gehören. Man darf sich also auf spannende Duelle zwischen echten Profis freuen, die alles für den Sieg in Frankfurt geben werden – sprich einen Sportspektakel der höchsten Güteklasse! ❑

COSPLAY-WETTBEWERB UND FESTIVAL

In der Commerzbank Arena gibt es nicht nur spannende *Dota 2*-Duelle zu sehen, auch ein kräftiges Rahmenprogramm lädt zum Mitmachen ein.

Während des ESL-One-Events findet auch ein Cosplay-Wettbewerb statt. Wie bereits im letzten Jahr wird man wieder auf wirklich talentierte Verwandlungskünstler in der Arena treffen, die sich als *Dota 2*-Helden verkleidet haben. Wer selbst mitmachen möchte, kann sich unter http://de.esl-one.com/dota2/frankfurt-2016/registration/ anmelden. Zudem wird es auch ein kräftiges Rahmenprogramm beim Turnier geben, das passend für die *Dota 2*-Community gestaltet ist. So darf man sich nicht nur auf diverse Aktivitäten zum Mitmachen freuen, sondern ebenfalls auf die Möglichkeit, bekannte *Dota 2*-Künstler wie etwa Kendrick „Kunkka" Lim zu treffen.



Für den Cosplay-Wettbewerb geben sich die Verkleidungskünstler richtig viel Mühe.



Im letzten Jahr gewann Team Secret das Turnier in Frankfurt und bekam dafür ein Preisgeld von fast 120.000 US-Dollar.



13.000 Zuschauer im Stadion, 14 Millionen vor den PC-Bildschirmen zu Hause: Die *League of Legends* World Championships in Berlin waren 2015 die Krönung des deutschen eSports. (Foto: Riot Games)

Faszination eSports

LoL, Dota, CS, FIFA, CoD: Stars, Geld, Fans und Trends

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

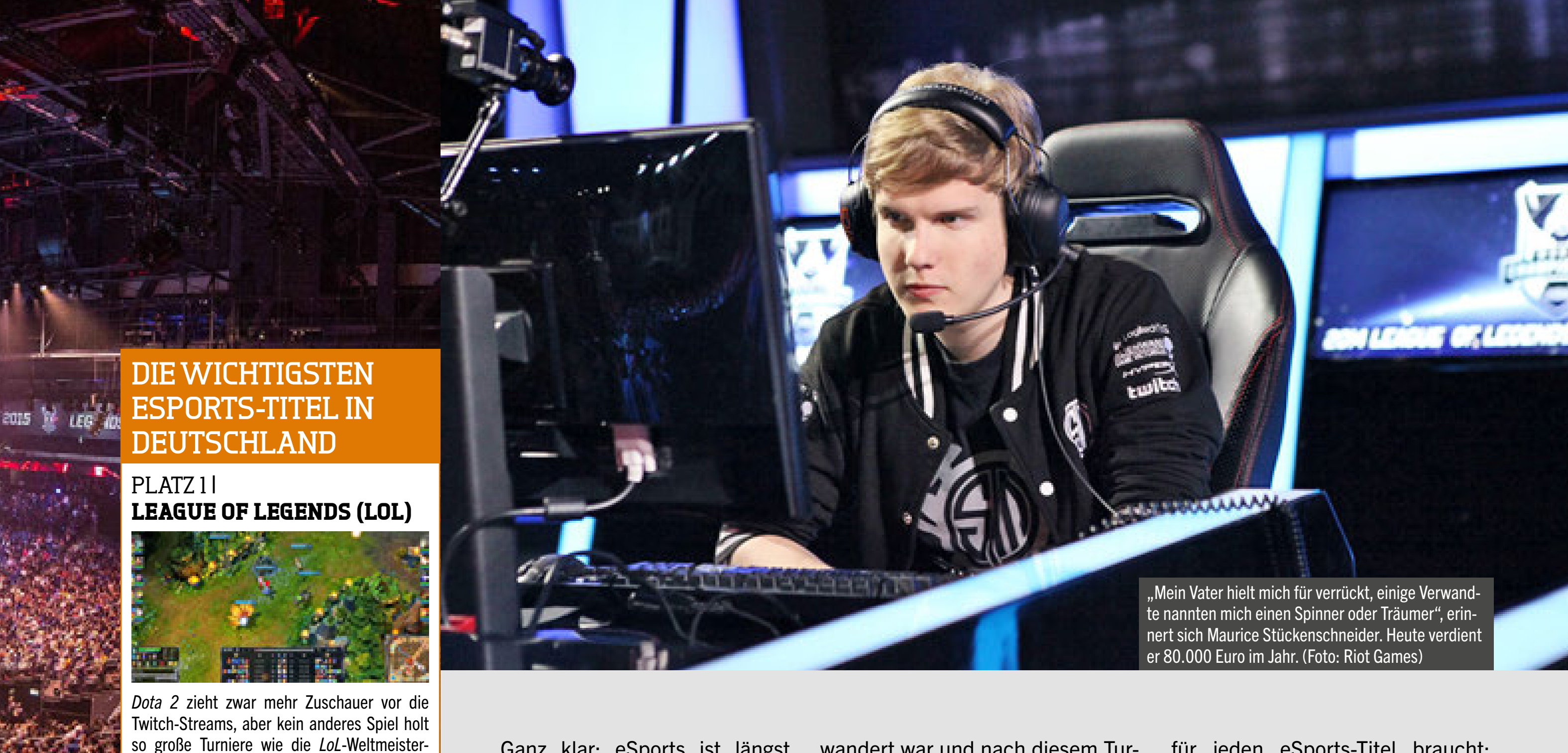
Einst belächelt, heute ein Massenphänomen: In den populärsten eSports-Titeln *League of Legends* und *Dota 2* wird im Jahr 2016 um Preisgelder in Millionenhöhe gekämpft – und Millionen schauen auch live auf Twitch zu. Höchste Zeit, einen Blick auf die Geschichte des eSports zu werfen, aktuelle Trends zu analysieren, mit den Stars der Szene zu sprechen und einen Blick in die Zukunft zu wagen.

Vollblut-Zocker: Maurice „Amazing" Stückenschneider ist der aktuell erfolgreichste *LoL*-Profi Deutschlands. (Foto: Team Origen / Riot Games)

Berlin, Ende Oktober 2015: 13.000 Menschen verwandeln die Mercedes-Benz-Arena in einen Hexenkessel, Konfettiregen und Feuerwerk inklusive. Doch es geht an diesem Wochenende nicht etwa um Fußball und die Champions League, sondern um die Weltmeisterschaft in *League of Legends* (*LoL*). Ein PC-Spiel aus dem angesagten MOBA-Genre (Multiplayer Online Battle Arena), in dem auf jeder Teamseite je fünf Helden Monster kloppen, sich Level-ups erkämpfen und letztlich gegeneinander in die Schlacht ziehen. Die Mannschaften heißen auch nicht FC Bayern München, Real Madrid oder Manchester United, sondern SK Telecom T1, KOO Tigers (heute ROX Tigers) und Origen.

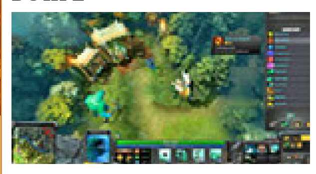
Die Stars der Szene werden jedoch nicht weniger frenetisch bejubelt als Lewandowski, Ronaldo, Rooney und Co.: eSports-Fans mit den T-Shirts ihrer Lieblingsteams stehen geduldig mehrere Stunden für Autogramme und Selfies an, und als Superstar „Faker" die Bühne betritt, geraten die anwesenden Ladies reihenweise ins Schwärmen. Professionelle Moderatoren in Designeranzügen sitzen an TV-Pults, Kameramänner schwirren um die Bühne herum; die Menge kommt gar nicht aus dem Klatschen heraus.

Die Atmosphäre bei der *LoL*-WM 2015 lässt sich eher mit einem Konzert von Teenie-Idol Justin Bieber vergleichen als mit einem Fußballspiel. Schließlich wird jeder einzelne Spieler von den Moderatoren aufgerufen, springt auf die Bühne und darf für einen Moment Scheinwerferlicht und Applaus genießen. Es ist faszinierend, wie sich der eSports gerade auch in Deutschland rasant entwickelt, mit der World Championship von *LoL* in Berlin als Krönung. Es ist ein Event der Superlative, das nicht nur Tausende Fans ins Stadion lockte, sondern laut dem Live-Stream-Anbieter Twitch auch 14 Millionen Zuschauer vor ihre PC-Bildschirme, Tablets und Smartphones.

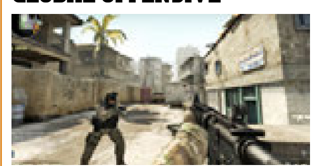

„Mein Vater hielt mich für verrückt, einige Verwandte nannten mich einen Spinner oder Träumer“, erinnert sich Maurice Stückenschneider. Heute verdient er 80.000 Euro im Jahr. (Foto: Riot Games)

DIE WICHTIGSTEN ESPORTS-TITEL IN DEUTSCHLAND

PLATZ 1 | LEAGUE OF LEGENDS (LOL)


Dota 2 zieht zwar mehr Zuschauer vor die Twitch-Streams, aber kein anderes Spiel holt so große Turniere wie die *LoL*-Weltmeisterschaft nach Deutschland.

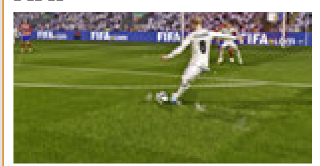
PLATZ 2 | DOTA 2


Millionen-Preisgelder und explodierende Twitch-Zahlen: *Dota 2* liefert sich mit *League of Legends* ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen um die Gunst der deutschen eSports-Fans.

PLATZ 3 | COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE


Einige der wichtigsten internationalen Clans der Szene wie SK Gaming wurden in Deutschland geboren. Und mit der ESL One Cologne hat sich *Counter-Strike* zurück in die Herzen der Fans gespielt.

PLATZ 4 | CALL OF DUTY


Call of Duty ist der meistgespielte Shooter der Welt und auch in Deutschland enorm beliebt. Die deutschen Clans tun sich allerdings schwer gegen die Übermacht aus den USA.

PLATZ 5 | FIFA

EA Sports setzt mit der virtuellen Bundesliga auf professionelle, regionale Formate, die zudem von Stars wie Bayern-Spieler David Alaba unterstützt werden.

Ganz klar: eSports ist längst kein Nischenthema mehr, selbst Nachrichtenmagazine wie der SPIEGEL oder DIE ZEIT berichten mittlerweile über das Phänomen und wichtige Großveranstaltungen. Ein guter Grund für PC Games, um diesem Trend einen ausführlichen Report zu widmen, sich mit professionellen Bildschirmsportlern zu unterhalten und herauszufinden, wie sich Deutschland in beliebten eSports-Titeln wie *League of Legends*, *Dota 2*, *Counter-Strike*, *Call of Duty* und *FIFA* im internationalen Vergleich schlägt.

Der Blick zurück: Alles begann mit einem Ferrari

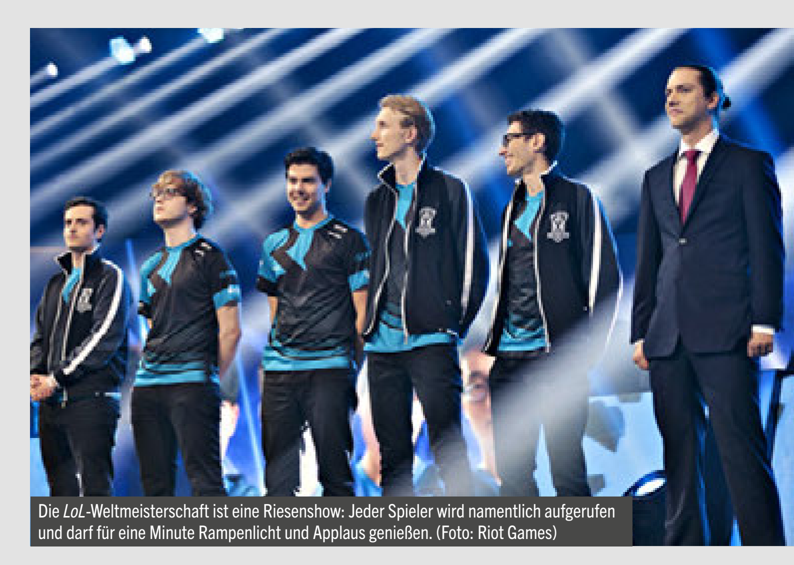
Der elektronische Sport hat seine Wurzeln in LAN-Partys: Freunde trafen sich zu Hause, jeder brachte seinen PC mit und es wurden die ganze Nacht Spiele wie *Duke Nukem 3D*, *Command & Conquer* und *Warcraft 2* gezockt. Damit verdiente in den 90er-Jahren allerdings noch niemand seine Brötchen – die Gewinne bei kommerziellen und professionell organisierten LAN-Events bestanden in erster Linie aus von Hardware-Herstellern gesponserten Tastaturen, Monitoren und Grafikkarten. Der texanische Entwickler id Software veranstaltete jedoch bereits im Mai 1997 ein legendäres eSports-Event namens Red Annihilation, um sein Spiel *Quake* zu bewerben. Und weil id-Gründer John Carmack schon damals im Geld schwamm, entschied er sich spontan, seinen Ferrari 328 GTS als Hauptpreis zu stiften. Mit dem Traumschlitten fuhr schließlich der Chinese Dennis „Tresh“ Fong davon, der erst ein paar Jahre zuvor mit seiner Familie von Hongkong in die USA ausgewandert war und nach diesem Turnier offiziell im Guinness-Buch der Rekorde als „Erster Pro-Gamer der Welt“ geadelt wurde.

„Heute gibt es Monate, in denen vier verschiedene Profi-eSports-Ligen sechs unterschiedliche Events veranstalten, und es fällt schwer zu entscheiden, was man gucken möchte“, erzählt Dennis, als wir ihn zum Interview treffen. „Als ich angefangen habe, gab es nicht mal eine einheitliche Steuerung für Shooter. Die meisten spielten mit den Pfeiltasten, aber jeder hatte seine eigenen Tastenkombinationen.“ Fong war es, der als erster professioneller Spieler „WASD“ benutzte – und die anderen machten es ihm nach. Noch heute bewegt sich fast jeder PC-Spieler mit dieser Tastenkombination über die Schlachtfelder von *Counter-Strike*, *Call of Duty* oder *Battlefield*.

Der heute 39-Jährige dominierte während seiner aktiven Spielerlaufbahn die Szene mit einem Wissen, das man seiner Meinung nach für jeden eSports-Titel braucht: „Ihr müsst den Gegner lesen können und wissen, welchen Zug er macht, bevor er es selbst entschieden hat. Das ist wie Schach, nur mit virtuellen Waffen.“ Er weiß, wovon er spricht – in seiner gesamten Karriere musste der „Vater des eSports“ nur zwei Niederlagen hinnehmen.

Mit Gewaltdiskussion zum Star

Zum Medienstar wurde Fong jedoch skurrilerweise erst durch die negative Haltung der USA gegenüber Videospielen. Ähnlich wie später in Deutschland wurden tragische Amokläufe an US-Schulen insbesondere mit Ego-Shootern in Verbindung gebracht. Fong wurde als Experte eingeladen, um zu erklären, dass *Quake* und *Counter-Strike* nicht wegen ihres Gewaltgrades, sondern aufgrund ihrer Schnelligkeit und taktischen Tiefe gespielt werden. „Die Leute sahen *Quake* und zerplatzende Köpfe, damit assoziierten sie automatisch


Die *LoL*-Weltmeisterschaft ist eine Riesenshow: Jeder Spieler wird namentlich aufgerufen und darf für eine Minute Rampenlicht und Applaus genießen. (Foto: Riot Games)

Gewalt. Ich konnte das durchaus verstehen", erinnert er sich. „Es war wichtig, ihnen zu erklären, warum wir Videospiele lieben und was sie unter der Oberfläche auszeichnet."

So wurde er vom eSports-Profi zum gefragten Interviewgast in Talkshows – und nach Beendigung seiner imposanten Kariere als eSportler ein erfolgreicher Unternehmer. Am wichtigsten sei es, mit der Zeit zu gehen, betont Fong immer wieder. Denn während sich der klassische Sport nur wenig verändere, befände sich eSports im permanenten Wandel. „Dafür gibt es viele Gründe. Einer sind sicherlich die vielen Fortsetzungen. Es gab plötzlich drei Teile von *Quake*, das spaltete die Community."

Auch deshalb, so glaubt Fong, der Mitgründer einer der ersten eSports-Ligen überhaupt ist, sind heute vor allem Spiele erfolgreich, die sich aus einer sogenannten Vanilla-Version sukzessive weiterentwickeln. Spiele wie *LoL*, das seit 2009 auf dem gleichen Kernspiel basiert und nie einen Nachfolger mit einer „2" im Titel erhalten hat. Fong war für die *LoL*-Macher von Riot Games als Berater derart hilfreich, dass sie ihm sogar einen eigenen Charakter widmeten. Doch was zeichnet *LoL* eigentlich aus und macht es so spannend, vor allem auch für Zuschauer?

DREI GROSSVERDIENER IM ESPORTS-BEREICH


Foto: Evil Geniuses

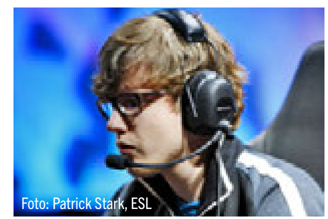
Name: Syed Sumail „SumaiL" Hassan
Alter: 15 Jahre
Herkunftsland: Pakistan
Spiel: Dota 2
Höchstes Preisgeld seiner Karriere: 1 Million Euro

Am 9. Februar 2015 schreibt ein Teenager wahre eSports-Geschichte: Sumail Hassan Syed aus Karatschi, Pakistan gewinnt mit seinem Team Evil Geniuses die Asia Championships in *Dota 2* und fliegt anschließend mit einem Scheck über eine Million Euro nach Hause. „SumaiL" ist das neue Goldkind der Szene: Er ist erst 15 Jahre jung und hat zuvor noch nie in einem Profi-Team gespielt – 2015 war seine erste *Dota*-Saison überhaupt. Sympathisch: Dem eSports-Überflieger ist der Erfolg nicht zu Kopf gestiegen, er hat einen Teil des Geldes für Flüchtlinge gespendet und den Rest angelegt.


Foto: Helena Kristiansson, ESL

Name: Kuro „KuroKy" Salehi Takhasomi
Alter: 24 Jahre
Herkunftsland: Deutschland
Spiel: Dota 2
Höchstes Preisgeld seiner Karriere: 144.000 Euro

„KuroKy" ist der erfolgreichste deutsche eSportler der letzten fünf Jahre. Takhasomi gewann 2015 mit seinem damaligen Clan Team Secret das wichtigste *Dota*-Turnier The International, wo er sein bislang größtes Preisgeld in Höhe von 144.000 Euro abräumte. Insgesamt hat der 24-jährige Berliner bereits über eine halbe Million Euro an Preisgeldern eingestrichen. Geld verdient er aber auch mit Live-Streams auf Twitch und einem Festgehalt. Für ihn ist eSportler ein ebenso schöner wie intensiver Beruf: „Die Leute sehen oft nur das Geld, aber nicht die harte Arbeit, die in den Job fließt."


Foto: Patrick Stark, ESL

Name: Maurice „Amazing" Stückenschneider
Alter: 21 Jahre
Herkunftsland: Deutschland
Spiel: League of Legends
Höchstes Preisgeld seiner Karriere: 80.000 Euro

Als Maurice Stückenschneider sein Hobby zum Beruf machen will und seinen Eltern erzählt, dass er Pro-Gamer in *League of Legends* werden möchte, bezeichnet ihn sein Vater als Träumer. Heute sind Mama und Papa ziemlich beeindruckt, wie viel Geld Sohnemann mit 21 Jahren bereits verdient: Allein der dritte Platz bei den *League of Legends* World Championships brachte dem Profi aus Bocholt 26.000 Euro ein. Im Jahr verdient „Amazing" laut eigener Aussage 80.000 Euro – „wenn wir alles richtig machen und bei den großen Turnieren auf die vorderen Plätze kommen".

Ein deutscher Profi erklärt das Phänomen *League of Legends*

„Das ist, glaube ich, vergleichbar mit Fußball und Tennis", meint Maurice „Amazing" Stückenschneider, der mit Origen für eines der Top-5-Teams der Welt in *League of Legends* spielt. „Jeder Spieler hat seinen eigenen Stil und Charakter. Der eine geht hohes Risiko, der andere spielt eher defensiv", erklärt der 21-Jährige im Gespräch mit PC Games. „Manche sind außerhalb der Turniere eher introvertiert, andere lieben das Rampenlicht und hauen auch gerne mal einen raus."

Gerade diese Dynamiken von größeren Teams, die wie in *LoL* jeweils fünf Spieler haben, seien spannend für den Zuschauer, weil jeder sich seinen Liebling aussuche. Zudem sei die ganze Szene sehr dynamisch – es gebe nicht „den einen FC Bayern von *LoL*". Bei den Turnieren könne alles passieren. „Das hat auch das WM-Finale in Berlin gezeigt: Die KOO Tigers hatte keiner auf dem Papier, schon gar nicht als Finalist. Das ist natürlich fantastisch, wenn ein Underdog am Ende gegen eine eSports-Macht wie SK Telecom T1 antritt." Die Dominanz asiatischer Teams sei aber nicht in Stein gemeißelt. „SK Telecom und andere koreanische Clans drillen ihre Spieler auf perfektionierte Spielzüge, das macht sie extrem stark. Sie sind unglaublich gut darin, Strategien zu perfektionieren. Das einzige Mittel dagegen ist der Überraschungseffekt. Man muss etwas Unerwartetes tun."

Diese geringe Kalkulierbarkeit von Matches macht *LoL* sehenswert. Aber auch die Komplexität seiner Karten und Spielmechaniken sowie die riesige Auswahl von aktuell 130 Helden – „Champions" genannt – verleihen dem Spiel einen besonderen Charme. Jeder dieser Champions verfügt über äußerst unterschiedliche Fähigkeiten: Vom klassischen Haudrauf-Krieger und Piraten mit Donnerbüchsen über beschwörende Hexen bis hin zu zaubernden Pyromanen und Elementarmagiern ist alles dabei, da wird jeder Spielertyp fündig. Laut Maurice mache das bereits den Auswahlbildschirm vor dem Start des Spiels extrem interessant.

„Wer was spielt, ist das erste große Highlight. Es geht ein Raunen durch die Menge und sie explodiert förmlich, wenn jemand einen Champion spielt, der besonders schwer zu meistern oder besonders exotisch ist", erläutert der Origen-Profi. Schließlich wissen die Mannschaften nicht, was der Gegner wählt; entsprechend gehe es darum, die richtige Balance aus dem Durchsetzen der eigenen Strategie und passenden Kontereinheiten zu finden. Spannend hierbei: Abwechselnd können die Teams je einen Champion bannen, also aus dem Spiel nehmen. „Das ist eine sehr wichtige Komponente von *LoL*", erörtert Maurice. „Würden wir als Clan immer die gleiche Strategie fahren, könnte der Gegner leicht den dafür nötigen Champion blocken." Auch das sei eine Spielidee, die *LoL* sehr reizvoll für den Zuschauer mache.



Einige *LoL*-Profis werden wie Popstars gefeiert: Der Koreaner Lee „Faker" Sang-hyeok gilt als bester Spieler der Welt und hat gerade ein Übernahmeangebot von einer Million Euro abgelehnt. (Foto: Riot Games)



Hearthstone-Pro Sebastian „Forsen" Fors (links im Bild) hat über 450.000 Twitch-Follower. „Ich kann vom Streamen und dem Spielen in Turnieren leben. Dazu reise ich viel. Das ist mein Beruf. Und er macht Spaß!", sagt er im PC-Games-Interview. (Foto: Medienagentur plassma)



Apropos „Nerds haben doch eh keine Freunde“: 30.000 Besucher in der Kölner Lanxess-Arena bei der ESL One Cologne. (Foto: Patrick Stark, ESL)



So sehen Sieger aus: Die *Counter-Strike*-Profis von Fnatic feiern ihren Triumph bei der ESL One 2015 in Köln. (Foto: Patrick Stark, ESL)

Für das Spiel selbst hat sich Entwickler Riot Games einige Ideen von der *Warcraft 3*-Mod *Dota* (*Defense of the Ancients*) abgeschaut, etwa die sogenannten Lanes. Statt wie in klassischen Strategiespielen die gesamte Karte nutzen zu können, ist diese in festgelegte Wege unterteilt, die sich erst ab einem gewissen Abschnitt kreuzen. Dadurch kommt es häufig zu 1-gegen-1-Duellen. Das Ziel ist es, das feindliche Hauptgebäude – den „Nexus“ – zu zerstören.

Das Gameplay findet dabei auf vielen unterschädlichen Ebenen statt: Im Wald, dem sogenannten „Jungle“, lassen sich KI-Monster erledigen, um Erfahrungspunkte zu sammeln und starke Spezialattacken freizuschalten, die nur innerhalb eines bestimmten Zeitraumes einsetzbar sind. Zudem schützen auf jeder Seite Türme und Computer-Soldaten, die „Vasallen“, ihre Basis. Erst wenn alle Türme zerstört sind, kann der Angriff auf den Nexus erfolgen.

Reich werden mit *LoL*?

Doch wie viele Spieler können eigentlich heute schon von *LoL* leben und ihr Hobby zum Beruf machen? Ein monatliches Gehalt wird üblicherweise erst in der *League of Legends* Championship Series (LCS) gezahlt. Aktuell gibt es nur vier deutsche Pro-Gamer, die in der Königsklasse von *LoL* mitspielen. Maurice „Amazing“ Stückenschneider zählt zu dieser elitären Gruppe. Er spielte einige Jahre in den USA, wechselte aber letztes Jahr wieder zurück in die europäische LCS und erreichte mit Origen das Halbfinale der Weltmeisterschaft, was seinem Clan einen satten Gewinn von umgerechnet etwa 132.000 Euro einbrachte.

Mit 21 Jahren verdient Stückenschneider also schon richtig gutes Geld, auch weil Entwickler und Turnierveranstalter Riot Games feste Gehälter in seinem Regularium vorschreibt. Um Chancengleichheit zu wahren, erhält jedes qualifizierte Team einen deutlich fünfstelligen Betrag von Riot Games, damit jeder LCS-Spieler mindestens 12.500 US-Dollar pro Saison verdient, also minimal 22.000 Euro pro Jahr. Der erste Platz in der League Championship Series wird zudem mit 50.000 US-Dollar (44.000 Euro), der zweite mit 25.000 US-Dollar (22.000 Euro) und der dritte mit 15.000 US-Dollar (13.180 Euro) honoriert.

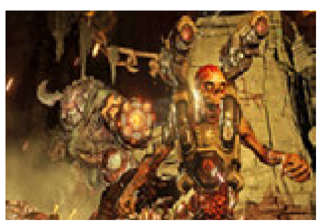
Die ersten drei Teams qualifizieren sich außerdem für die *League of Legends* World Championship, wo sie um ein Preisgeld von insgesamt zwei Millionen US-Dollar und damit stolze 1,7 Millionen Euro kämpfen. Wer oben mitspielt, kann also ein attraktives Jahreseinkommen erzielen. Millionäre sind aber nach wie vor relativ selten in *LoL*, vor allem in Europa. In Südkorea und China genießt das Spiel hingegen einen ähnlich hohen Status wie hierzulande Fußball. Es gibt sogar mehrere Fernsehsender, die ausschließlich über eSports berichten. Dem aktuell wohl besten *LoL*-Spieler der Welt, dem Koreaner Lee „Faker“ Sang-hyeok, wurde eine Million US-Dollar geboten, wenn er von seinem Team SK Telecom T1 zu einem chinesischen Clan wechselt. Er lehnte jedoch ab.

***Dota 2*: Der *LoL*-Herausforderer**

Wie bereits erwähnt, hat sich Riot Games für *League of Legends* sehr stark von *Dota* inspirieren lassen. Wobei die eigentliche Idee von der Karte „Aeon of Strife“ aus Blizzards Echtzeitstrategie-Klassiker *Starcraft* stammt, die von findigen Fans erst für *Warcraft 3* umgesetzt wurde. In beiden Spielen gibt es ein riesiges Arsenal an Helden – bei *LoL* sind es besagte 130 Cham-

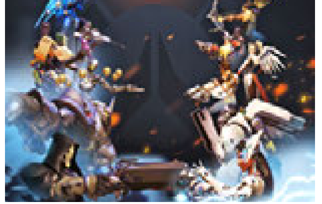
DOOM, OVERWATCH UND PARAGON IM ESPORTS-CHECK

Erfolg im eSports zu haben, das bedeutet Medienpräsenz und Aufmerksamkeit. Ein Turnier in einem Berliner Fußballstadion, im New Yorker Madison Square Garden oder im Staples Center, der Heimat der Los Angeles Lakers, lockt nicht nur Fachjournalisten an, sondern auch Fernsehsender. Je beliebter das Spiel, desto mehr Fans schauen zu und desto höher sind die Umsätze für die Veranstalter.
Riot Games hat mit *League of Legends* 2015 1,4 Milliarden Euro Umsatz gemacht – mehr als Activision mit *Call of Duty*, das immerhin der meistverkaufte Shooter der Welt ist. Logisch, dass immer mehr Entwickler und Publisher auf den eSports-Zug aufspringen. 2016 erscheinen drei Spiele, die im eSports Gas geben und an alte Erfolge anknüpfen wollen: Der superschnelle Ego-Shooter *Doom* von den *Quake*-Machern id Software, *Overwatch* von Erfolgsentwickler Blizzard und *Paragon* vom Unreal-Tournament-Studio Epic Games, das vor allem auf die Fans von *Dota 2* und von *League of Legends* abzielt. Wir schätzen das eSports-Potenzial der Titel ein.



Doom

+ Extrem schnell und deutlich flotter als die eSports-Konkurrenten *Call of Duty* oder *Counter-Strike: Global Offensive*.
+ Spieler müssen mit ihren Schüssen sehr präzise treffen, weil sie jeweils nur wenig Energie abziehen – das macht die Matches zu spannenden Katz-und-Maus-Jagden.
+ Exotische Gadgets wie die Teleportgranate versprechen zusätzlichen Spaß und Abwechslung in den Partien.
+ Mit dem Revenant lässt sich temporär eine sehr starke Spezialfähigkeit freischalten, die ganze Partien drehen kann.
− Die Macher haben zwar einen Namen bei PC-Veteranen, der sehr jungen eSports-Zielgruppe sind aber weder Entwickler id Software noch Publisher Bethesda ein wichtiger Begriff.



Overwatch

+ Blizzard genießt den Ruf, ausschließlich Top-Spiele abzuliefern.
+ 16 Helden garantieren eine große Charakterauswahl und viel Abwechslung.
+ Spezielle auf eSports ausgerichtete Zuschauer-Modi.
+ Hat sich auf ersten internationalen Turnieren wie dem ESL Atlantic Invitational etabliert.
+ Spezialfähigkeiten sind stark auf Teamplay ausgelegt: Nahkämpfer und Spieler mit starken Waffen agieren an der Front, unterstützende Einheiten feuern aus der Distanz oder schützen ihre Kameraden mit Schilden.
+ Spannende Gadgets wie Teleporter bringen frischen Wind in die Szene …
− … sind aber eine Gefahr fürs Balancing.
− Blizzard hat keine Erfahrung in der eSports-Vermarktung von Shootern.



Paragon

+ Entwickler Epic Games hat durch *Gears of War 3* und *Unreal Tournament* reichlich eSports-Erfahrung gesammelt.
+ Grafisch das schönste eSports-Spiel im Markt, daher für Zuschauer sehr attraktiv.
+ 14 Helden von Nahkämpfern über Scharfschützen bis hin zu Magiern, die einen Meteoritenschauer herbeirufen können, aber auch exotischen Fähigkeiten wie das Aktivieren von Spinnendrohnen, die Gegnern Schaden auf längere Zeit abziehen.
+ Die Karten arbeiten mit den gleichen Wegen/Lanes wie in *Dota* und *League of Legends*, auch die Spielstruktur mit KI-gesteuerten Soldaten und dem Ziel, Türme zu zerstören, ist ähnlich.
− Hat mit *Dota 2* und *League of Legends* sehr starke Konkurrenten.

pions, bei *Dota 2* derzeit 111. In beiden Spielen treten Teams aus fünf Helden gegeneinander an und leveln, indem sie KI-Gegner, die sogenannten Creeps, töten. *Dota 2* von *Half-Life*- und Steam-Erfinder Valve treibt allerdings die Verteidigungsschlachten auf die Spitze, weil hinter den Türmen Kasernen liegen und eine richtige Basis geknackt werden will. Zudem wirken versteckte Runen auf der Karte Boni, und ihr habt die Möglichkeit, einen sterbenden Mitspieler zu töten, dann nämlich bekommt der Feind kein Gold für den Kill.

Die vielen spielerischen Parallelen sind kein Zufall: Riot Games hat den ehemaligen Chefdesigner des ersten *Dota* unter Vertrag genommen. *Dota 2* wurde über Nacht zum nächsten großen Stern am eSports-Firmament, auch weil Valve bereits auf der Gamescom 2011 in Köln einen Preispool von einer Million US-Dollar zur Verfügung stellte. „Wir dachten alle, das sei ein Scherz. Keiner konnte glauben, dass Valve so viel Geld raushauen würde", erinnert sich heute der deutsche *Dota 2*-Star Kuro „KuroKy" Salehi Takhasomi.

Der reichste eSportler Deutschlands: Kuro Salehi Takhasomi

Der 24-jährige Berliner mit iranischen Wurzeln gilt als der derzeit bestbezahlte eSportler Deutschlands. Der Pro-Gamer hat seit 2011 bereits 650.000 US-Dollar (571.000 Euro) rein an Preisgeldern verdient. Hinzu kommen Sponsorenverträge und ein Grundgehalt bei Team Liquid, dem er seit Oktober 2015 angehört. Den Clan hat Kuro „KuroKy" selbst gegründet und leitet ihn aktuell auch als Manager.

Kuro trainiert acht bis zehn Stunden täglich: „Die Karriere ist mein Leben, das ist nicht anders als bei einem Profi-Fußballer oder -Musiker. Freizeit ist selten. Aber das ist okay, ich bin glücklich", schildert er sein Leben als hauptberuflicher Bildschirmsportler. „Der Job erlaubt mir sehr viel zu reisen, wir haben fantastische Fans und die Preisgelder explodieren."

Das ist nicht übertrieben. „The International" – die Weltmeisterschaft in *Dota 2* – schüttete 2015 im Finale die Wahnsinnssumme von 18.416.970 US-Dollar aus. Jeder der fünf Spieler des Gewinnerteams Evil Geniuses hat also eine gute halbe Million Euro von insgesamt 5,8 Millionen Preisgeld abzüglich der Zahlungen an den Clan eingestrichen. Einer der Pros ist erst 15, die anderen sind unter 26. „Wir haben sicherlich keine Nachwuchsprobleme, allerdings würde ich mir eine gerechtere finanzielle Verteilung wünschen", kommentiert Kuro. „Ein paar Prozent verdient extrem viel Geld, während die breite Masse kaum genug einnimmt, um ihre Miete zu zahlen." *Dota 2* leide aktuell an einem Luxusproblem, weil alle sich nur auf The International konzentrieren würden und es zunehmend weniger kleine Turniere mit ein paar tausend Euro an Preisgeld gebe.

HAT DER ESPORTS EIN DOPING-PROBLEM?

Pro-Gamer müssen immer hellwach sein; teilweise 500 Mausklicks pro Minute bei bis zu 40-minütigen Matches fordern den Spielern körperlich viel ab. Da wundert es eigentlich kaum, dass im Juli 2015 der erste Drogenskandal in der Geschichte des eSports die Runde machte: *Counter-Strike*-Profi Kory „Semphis" Friesen gab in einem Interview nicht nur zu, die leistungssteigernde Droge Adderall genommen zu haben – er behauptete auch, die Einnahme des verschreibungspflichtigen Medikaments sei in der Szene weit verbreitet.

Friesens Aussage „Wir waren alle auf Adderall" in Bezug auf sein ehemaliges Team (Cloud9) rief die Electronic Sports League (ESL), den weltweit größten eSports-Turnierveranstalter, auf den Plan. Mittlerweile führt die ESL stichprobenartig Hauttests auf wichtigen Turnieren durch und kooperiert dabei mit der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) in Bonn. Für Turniere

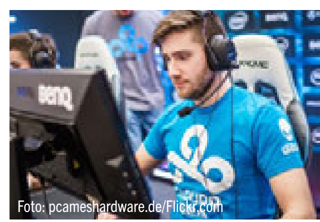


Foto: pcameshardware.de/Flickr.com

CS-Profi Kory „Semphis" Friesen: „Wir waren alle auf Adderall."

in den USA, Asien und Australien arbeitet die ESL mit der World Anti-Doping Agency zusammen. Bildschirmsportler werden dabei auf sogenannte „Performance-enhancing Drugs" – also leistungssteigernde Drogen – getestet. Die ESL will bei Missbrauch künftig mit harten Strafen reagieren und droht bei Verstößen mit Punktabzug in Turnieren bis hin zur Aberkennung von Siegen und Preisgeldern. Selbst eine zweijährige Sperre für alle ESL-Wettbewerbe ist denkbar.

Counter-Strike*: Die Wiedergeburt der alten Diva*

Doch es gibt nicht nur *LoL* und *Dota 2* im eSports-Kosmos. Vor allem in Europa und Deutschland ist das altehrwürdige *Counter-Strike* (*CS*) nach wie vor ein großes Thema. Der Lieblings-Shooter aller Netzwerk-Partys wird bereits seit 2000 professionell gespielt und lange Zeit dominierten vor allem deutsche Clans wie Alternate aTTaX und SK Gaming die internationale Szene. Das Setup ist hier deutlich simpler als in *Dota* und *LoL*: Anti-Terror-Einheiten müssen eine Bombe entschärfen oder Geiseln retten, die Terroristen versuchen, ebendies zu verhindern. *CS* erlebte jedoch durch das verhunzte und in der Community wenig beliebte *Source* einen starken Einbruch und erholt sich wieder durch Valves Engagement für das 2012 veröffentlichte *Counter-Strike: Global Offensive* (*CS: GO*).

Der größte *CS*-Turnierveranstalter ist die in Köln ansässige Turtle Entertainment GmbH, der die Electronic Sports League (ESL) gehört. Die Preisgelder befinden sich noch nicht auf dem hohen Niveau von *LoL* oder *Dota 2*, ein Preisgeld-Kontingent von 220.000 Euro muss sich aber auch international nicht verstecken. Auf der ESL One Cologne im Juni 2015, dem wichtigsten *Counter-Strike*-Turnier, war zudem erstmals Valve selbst als Hauptsponsor an Bord. Die Veranstaltung in der Kölner Lanxess-Arena avancierte zum größten *CS*-Wettstreit aller Zeiten. Spätestens mit der ESL One meldete sich damit *Counter-Strike* zurück in die Top 3 der wichtigsten eSports-Games der Welt.

Davon ist auch Tom „Spiidi" Richter vom Clan mousesports überzeugt: „27 Millionen Menschen haben die ESL One Cologne gesehen, das ist der absolute Wahnsinn. Wir konnten die Zahlen selbst kaum glauben. Das war schon ein großer Tag für *CS*, auch wenn wir selbst nicht so gut abgeschnitten haben." Dafür hat der 21-Jährige mit seinen Mitspielern gerade erst die renommierten Acer Predator Masters gewonnen und kann sich über 17.000 Euro Preisgeld freuen. Nach einer sehr



Will mit seinem Team zurück an die Spitze: Tom „Spiidi" Richter vom deutschen Traditionsclan mousesports, der im Februar 2016 die Acer Predator Masters gewann. (Foto: mousesports)



Zockmarathon: Beim ASUS Play-it-Cool-Turnier im April 2015 galt es für die Teilnehmer, 24 Stunden lang *Hearthstone* zu spielen. Im Bild: Der deutsche eSportler Mathis „Jabbz" Friesel. (Foto: Medienagentur plassma)

langen Durststrecke war das im Februar 2016 der erste deutsche eSports-Titel in einem großen internationalen Wettbewerb seit über zehn Jahren.

Call of Duty: Der 3-Millionen-Dollar-Aufsteiger

Im Prinzip funktioniert es bei eSports genauso wie im klassischen Sport: Geld lockt Talente an, die werden zu Stars und sorgen für Zuschauerrekorde. Dadurch wird der Sport interessant für Sponsoren und Werbepartner, die mehr Geld in die Liga pumpen. Gibt's keine Sponsoren, müssen die Entwickler selbst in die gewöhnlich gut gefüllte Geldbörse greifen. Bei über einer Milliarde Umsatz durch *Call of Duty: Black Ops 3* ist es für Hersteller Activision kein Problem, jedes Jahr eine Million US-Dollar für die *Call of Duty* Championship zu stellen. 2016 wird daraus jetzt die *Call of Duty* World League mit umgerechnet 2,6 Millionen Euro an Preisgeld. Die Liga wird allerdings aktuell noch gnadenlos von den Top-Teams der USA dominiert, allen voran OpTic Gaming. Deutsche Clans wie SK Gaming, Killerfish und FABE Germany halten mit Engagement und Einsatz dagegen, tun sich aber in den Finals regelmäßig sehr schwer.

„Die US-Dominanz zu knacken, ist verdammt schwierig", erklärt FABEs Team-Captain Kevin „Kivi" Fiala. „Die deutschen Spieler haben alle reguläre Berufe, die Amerikaner hingegen sind fast alle Profis." Clans wie OpTic Gaming seien durch Sponsorendeals mit Firmen wie Red Bull und dem Controller-Hersteller SCUF zudem finanziell exzellent ausgestattet. „Es macht einen großen Unterschied, ob man sich nur für Turniervorbereitungen an Wochenenden trifft oder jeden Tag in einem Clan-Haus trainiert."

Call of Duty hat offensichtlich das gleiche Problem wie viele eSports-Arten: In den großen Turnieren lassen sich zwar Millionen absahnen – es gibt aber immer weniger kleine Events mit niedrigeren Preispools, durch die sich Teams finanzieren könnten, die nur national, aber nicht international oben mitspielen.

FIFA: Jagd nach alten Glanzzeiten

Während wir im realen Fußball Weltmeister und Weltklasse sind, versucht die deutsche *FIFA*-Szene seit Jahren, an alte Glanzzeiten anzuknüpfen, beißt sich aber an der internationalen Konkurrenz die Zähne aus. Beim *FIFA* Interactive World Cup reckte am Ende Abdulaziz Alshehri aus Saudi-Arabien den Pott in den Münchner Nachthimmel. Die deutsche Hoffnung Daniel Butenko musste sich bereits in der Vorrunde geschlagen geben. Für ihn wäre ein Traum in Erfüllung gegangen, denn der Sieger wurde zur Verleihung des Fußballers des Jahres, dem *FIFA* Ballon d'Or, geladen. „Christiano Ronaldo zu treffen hätte für mich einen viel höheren Wert als die 17.000 Euro. Das wäre ein Erlebnis gewesen, das man sich nicht kaufen kann", so der Kölner. Er ist allerdings auch erst 15 Jahre alt – es bleibt ihm also noch jede Menge Zeit, um Preisgelder zu kassieren und Promis zu treffen.

Bislang hat es kein *FIFA*-Profi geschafft, an die Dominanz Deutschlands in den Jahren 2003 bis 2006 anzuknüpfen. Die Zwillinge Daniel und Dennis Schellhase glänzten damals nicht nur mit dem Triple, weil sie gleich drei Mal die World Cyber Games – ehemals so etwas wie die Olympiade des eSports – gewannen, sondern vor allem, weil sie den Bildschirmwettkampf zum Geschäft machten und die Szene professionalisierten. Die beiden Vermarktungsgenies zogen Werbedeals mit Adidas, Intel und sogar BMW an Land und tingelten als „*FIFA*-Twins" von Stefan Raab zu stern TV und durch zahlreiche Talkshows.



Kicker-Prominenz: David Alaba vom FC Bayern München unterstützt die Virtuelle Bundesliga, eine eigens von EA Sports veranstaltete Liga für *FIFA 16*. (Foto: EA Sports)

Aber auch ihre Bilanz bleibt bis heute ungeschlagen: Beide gewannen über die Hälfte aller gespielten Turniere. Dennis Schellhase setzte als Manager von SK Gaming zwischen 2006 und 2010 sogar noch einen drauf, indem er seinem Team zu einer Gewinnquote von 100 Prozent Siegen verhalf und maßgeblich am Gewinn der Weltmeisterschaft beteiligt war.

Die Zukunft des eSports

Den aktuellen Zustand des eSports kann man getrost als äußerst vital bezeichnen. Doch wie wird sich das Ganze weiterentwickeln? Ein Ende der Erfolgsgeschichte ist noch lange nicht abzusehen: Die Zuschauerzahlen bei den großen Events gehen kontinuierlich nach oben und immer mehr Menschen schalten auf Twitch ein, um sich per Streaming von spannenden Duellen und reichlich Stadionatmosphäre begeistern zu lassen. Ein Grund, warum aktuell viele Entwickler überlegen, wie sich das Erleben der Wettkämpfe spannender und interaktiver gestalten lässt.

Die Antwort könnte Virtual Reality lauten, schließlich starten gerade Oculus Rift und HTC Vive im PC-Markt durch. Allerdings mit Preisen von 700 bis 900 Euro, lediglich Samsung bietet aktuell mit der Gear VR eine mit 100 Euro sehr günstige Alternative für Smartphones an. Bis VR also in der breiten Spielermasse ankommt, dürfte es noch ein paar Jahre dauern. Da Valve aber ohnehin zusammen mit HTC die Vive entwickelt und vermarktet, zeigt man bereits jetzt, was in Zukunft in *Dota 2* in Sachen virtueller Realität möglich sein könnte: Mit der Vive auf der Nase seht ihr das normale Schlachtfeld oben, senkt ihr euren Blick nach unten, wird die gesamte Karte in 3D eingeblendet, wichtige Punkte lassen sich per Fingerzeig auswählen und die Statistiken jedes einzelnen Spielers gegen einen beliebigen Kontrahenten des gegnerischen Teams stellen.

Doch auch andere Entwicklerteams wollen ein Stück vom eSports-Kuchen abhaben – und planen einen Großangriff auf die Platzhirsche: Blizzard etwa versucht sich mit *Overwatch* an seinem ersten Team-Shooter und hat damit ersten Betatest-Erfahrungen zufolge voll ins Schwarze getroffen. Epic Games, die insbesondere für *Unreal Tournament* und *Gears of War 3* bekannt sind, wollen mit ihrem grafisch edlen MOBA-Shooter *Paragon League of Legends* und *Dota 2* angreifen. Und dann ist da ja noch ein alter Bekannter namens *Doom*, dessen *Quake*-Väter von id Software 1997 den weltweiten eSports schließlich ins Rollen brachten und 2016 mit dem Reboot des Klassikers zurück auf den Shooter-Thron wollen. Wir sind uns sicher: Um die Zukunft des eSports braucht man sich vorerst keine Sorgen zu machen, ganz im Gegenteil. ❑

DAS ESPORTS-JAHR 2015 IN ZAHLEN

Die drei größten Events nach Zuschauern

(Quelle: esports-marketing-blog.de, Riot Games, Valve, ESL, Twitch)

World Championship 2015 (LoL): 36 Mio. Zuschauer (via Twitch und TV)

ESL One Cologne (CS: GO): 27 Mio. Zuschauer (via Twitch)

DreamHack Cluj 2015 (CS:GO): 25,1 Mio. Zuschauer (via Twitch, Hitbox, Dailymotion und SVT Play)

Die Turniere mit den meisten Besuchern vor Ort

(Quelle: esports-marketing-blog.de, Riot Games, Valve, ESL, Intel)

Intel Extreme Masters in der Spodek Arena Katowice (CS: GO, LoL, Starcraft 2): 104.000 Besucher

ESL One in der Commerzbank-Arena Frankfurt (Dota 2): 30.000 Besucher

League of Legends Championship Series Finals im Madison Square Garden New York (LoL): 22.000 Besucher

Ausgeschüttete Preisgelder

(Quelle: esports-marketing-blog.de, Riot Games, ESL, Valve)

Dota 2: 27 Millionen Euro

League of Legends: 6,6 Millionen Euro

Counter-Strike: Global Offensive: 5,3 Millionen Euro



XFX Radeon R9 Fury Triple Fan

- AMD Radeon R9 Fury • 1000 MHz Chiptakt • 4 GB HBM-RAM (0,5 GHz)
- 3584 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI • PCIe 3.0 x16

JEXX0B06

SAMSUNG



Samsung U28E590D LED

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale
- 3840x2160 Pixel (4K) • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Helligkeit: 370 cd/m² • Energieklasse: B
- 2x HDMI, 1x DisplayPort

V6LU1701





ASUS MG248Q

- LED-Monitor • 59,9 cm (23,6") Bilddiagonale
- TN-Panel • 1920x1080 Pixel (Full HD)
- 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: B
- DVI, HDMI, DisplayPort

V5LO78

SAMSUNG



Samsung Gear VR

- Smartphone-3D-Brille
- geeignet für 3D Video und Apps
- kompatibel zum Galaxy S7, S7 edge, S6, S6 edge und S6 edge+

Q#HW00

DXRACER



DXRacer Drifting Gaming Chair

- Spielsitz • Kunstlederbezug
- Sitzbreite: 320-370mm
- Rückenlehne: 870mm, neigbar (170°)
- Gasdruckdämpfer

NJZDXF



EVGA GeForce GTX 980 Ti
VR EDITION GAMING ACX 2.0+

- NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1000 MHz Chiptakt (Boost: 1076 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2816 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0A10



ASUS 4 GB STRIX-GTX970-DC2OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1114 MHz (Boost: 1253 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXV0A07



Creative Sound BlasterX H5

- Headset • abnehmbares Mikrofon
- 50-mm-Neodym-Treiber
- Nennleistung von 118 db
- In-Line-Fernbedienung mit Stummschalter, Anrufannahme und Lautstärkeregler

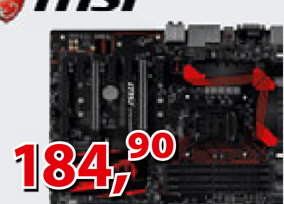
KH#CF8



Steelseries Siberia 200

- Headset • 10 Hz bis 28 Khz Frequenz
- 50 mm Treiber • ausziehbares Mikrofon
- 1,8 Meter-Kabel • geschlossene Bauform

KH#I5L



MSI Z170A GAMING M5

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 3.0 x1
- 6x SATA 6Gb/s, 2x M.2, 2x SATAe

GKEM33

GIGABYTE

147,90

GIGABYTE GA-Z170X-Gaming 3-EU

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1
- 6x SATA 6Gb/s, 2x M.2, 3x SATAe

GKEG10



ASUS Z170 PRO GAMING

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 4x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEA14



Crucial DIMM 16 GB DDR4-2133 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • CT2K8G4DFD8213
- Timing: CL15
- DIMM DDR4-2.133 (PC4-17.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCH31










Acer Aspire VN7-792G-7788
- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, (1920x1080)
- Intel Core i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1 TB SSHD (8 GB NAND)
- NVIDIA GeForce 945M
- 3x USB 2.0 • Windows 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8C7U



Alienware 15 R2 A15-0238
- 39,6 cm (15,6") • Full HD IPS (1920x1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB HDD
- NVIDIA GeForce GTX 970M 3 GB VRAM
- USB 3.0 • Windows 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6W07



ASUS G20CB-DE003T
- PC-System
- Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 960 • 8 GB DDR4-RAM
- 128-GB-SSD, 1000-GB-SATA • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Windows 10 64-Bit (OEM)

S6IA3E



Fractal Design Node 804
- Mini-Tower
- Einbauschächte intern: 8x 3,5", 2x 2,5", 2x 2,5"/3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis Micro-ATX-Bauform

TQXHFT



Samsung 850 Pro 2,5" 256 GB
- Solid-State-Drive • MZ-7KE256BW • 256 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben • 100.000 IOPS • 512 MB Cache (LP-DDR2)
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM4K



Logitech G610 Orion Brown
- Gaming-Tastatur • Cherry MX Brown
- anpassbare Beleuchtung
- schneller Zugriff auf die Multimedia-Steuerung
- 26-Key-Rollover • USB-2.0-Anschluss
- Standfüße mit drei Einstellwinkeln

NTZLG8



Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB Red
- Gaming-Tastatur • Kailh Red Schalter
- vorprogrammierte Beleuchtungseffekte Funktionstasten mit Multimedia-Aktionen
- N-Key-Rollover-Unterstützung

NTZS68





Sharkoon SHARK ZONE M20 Gaming Maus
- optische Maus • 3200 dpi • 9 Tasten
- komfortables Weight-Tuning-System
- gummierte Oberfläche für maximalen Halt
- interner Speicher für Benutzerprofile

NMZS5Q




Razer MAMBA Chroma Wireless
- optische Lasermaus • 16.000 dpi
- 9 programmierbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 1000 Hz Ultrapolling
- On-The-Fly Sensitivity-Anpassung
- Chroma-Beleuchtung mit 16,8 Millionen Farben

NMZR4400



AMD A10-7890K
- Sockel-FM2+-Prozessor • Godavari
- 4 Kerne • 4,1 GHz Basistakt
- 4,3 GHz max. Turbo • 4 MB L2-Cache
- AMD Radeon R7 GPU 866 MHz
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HG1A25



HGST Deskstar® NAS 4 TB
- 3,5"-Festplatte • H3IKNAS40003272SE
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- 7.200 U/min
- SATA 6Gb/s

AHBI07



Crucial BX200 SSD 240 GB
- Solid-State-Drive • CT240BX200SSD1
- 240 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 490 MB/s schreiben
- 66.000 / 78.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCV



Lioncast LM20 Gaming
- optische Lasermaus • 16.400 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 1000 Hz Ultrapolling
- achtteiliges Weight Tuning System
- beleuchtetes Logo mit 16,8 Mio. einst. Farben

NMZO70

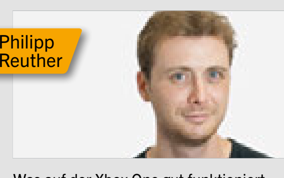
Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 11.05.2016

Spielwiese Direct X 12



Seite 106 Wie ist der Stand der Dinge bei Microsofts Grafikschnittstelle? PC Games zeigt, was Programme mit DX12 anstellen.

Der PC ist keine Konsole!

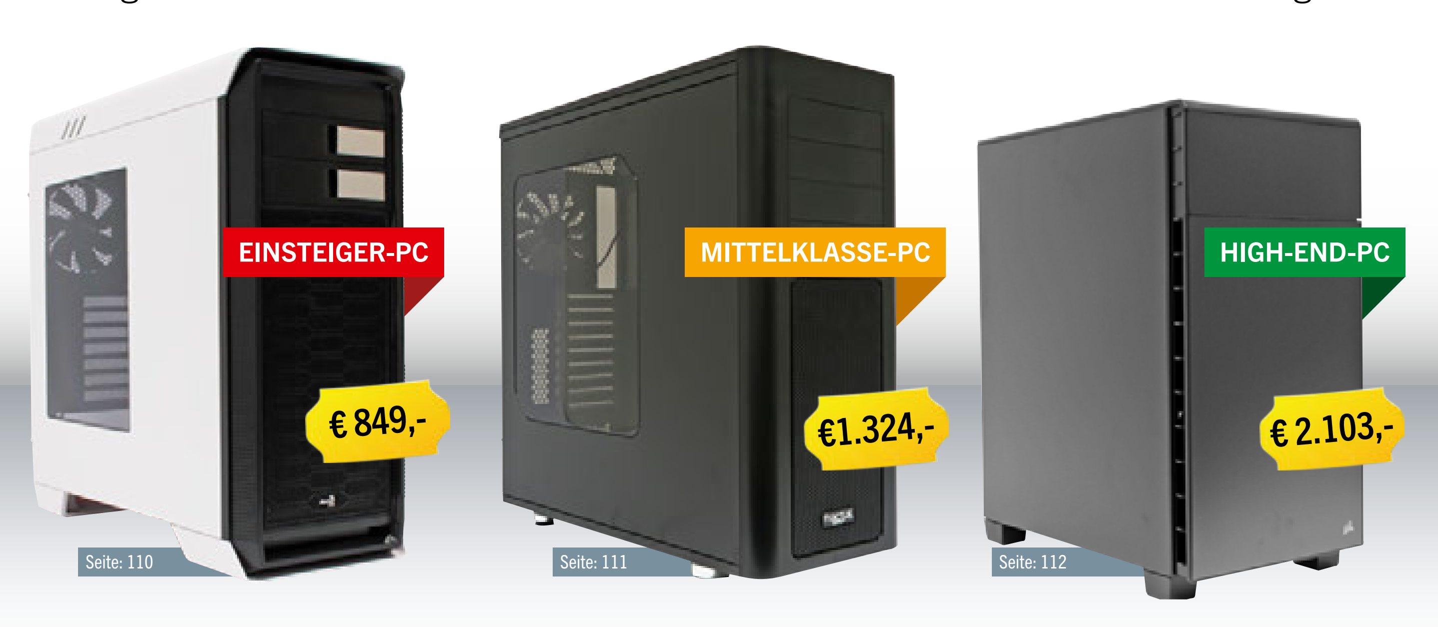


Philipp Reuther

Was auf der Xbox One gut funktioniert, muss am PC noch lange nicht funktionieren. Das wünscht sich Microsoft aber offenbar und führte mit der Universal Windows Plattform (UWP) konsolenartige Zustände ein: Neben dem geschlossenen System des Windows Store, der die Spieldateien vor dem Nutzer verbirgt und so Modding und Editieren von Konfigurationsdateien unmöglich macht, ist vor allem der Eingriff in die Bildausgabe durch UWP kritisch zu sehen. Diese erzwingt eine Art V-Sync, verhält sich aber etwas anders als die klassischen Vertreter mit Double oder Triple Buffering. Diese Synchronisation ist mitverantwortlich für die schlechte Performance in *Quantum Break*, denn sie unterbindet zwar unschöne Bildrisse (Tearing), sorgt aber auch dafür, dass bei schwankenden Bildraten Stocker auftreten. Selbst mit reduzierten Details läuft *Quantum Break* auf einem 60-Hz-Display daher sehr unrund, erst mit starker Grafikkarte und 120/144 Hz ist das Spiel momentan halbwegs genießbar. Und auch Remedy hat sich zu stark an der Konsole orientiert: Erzwungenes Upscaling geht auf dem PC gar nicht, ebenso wenig wie der qualitativ minderwertige Detailgrad und die grießeligen Shader. Schade um das Spiel, aber am Monitor ist *Quantum Break* keine schöne Erfahrung. PC-Spieler sollten hier mehr erwarten dürfen und mehr PC, weniger Konsole fordern!

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



Seite: 110
Seite: 111
Seite: 112

Spielwiese Direct X 12

Wir analysieren den Stand der Dinge in Sachen neuer Microsoft-API und prüfen, was die ersten Programme mit der neuen Render-Schnittstelle DX12 so alles anstellen.

Von: Carsten Spille

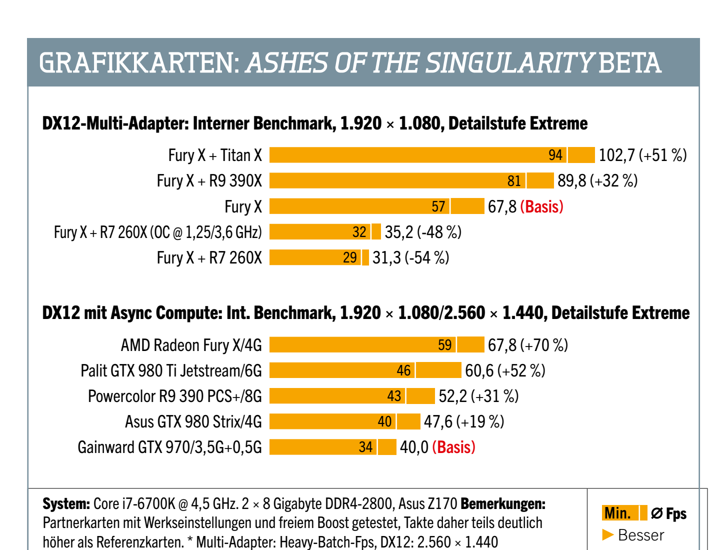
Eine neue Direct-X-Version und speziell die für Spielegrafik wichtige Komponente Direct 3D sorgt immer für großes Aufsehen. Wir werfen anhand der ersten „größeren" Titel mit DX12-Support einen Blick auf den aktuellen Stand der Windows-10-exklusiven API.

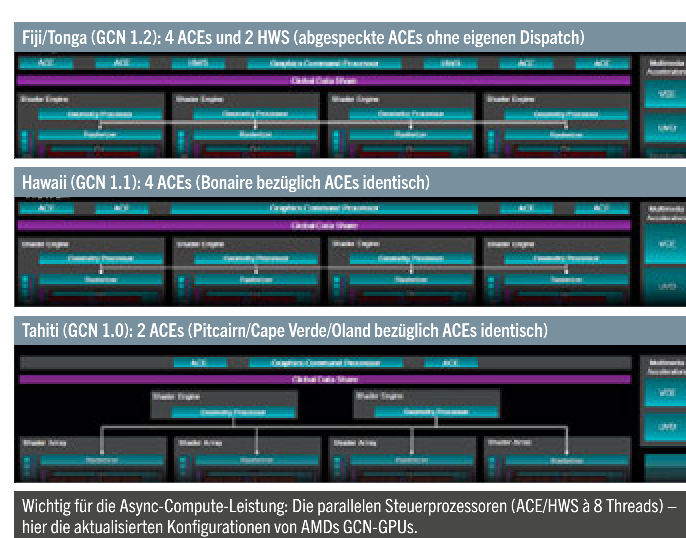
Wer kriegt es?

Direct 3D (als inzwischen einzig bedeutsame DX-Komponente) hat sich bereits in der Vergangenheit trefflich als OS-Zugpferd vor den Microsoft'schen Karren spannen lassen. Auch in Windows 10 verfährt Microsoft also nach bewährtem Muster: Niemand außer den Nutzern des aktuellen Microsoft-OS bekommt DX 12. Für Windows Vista, 7 und 8.(1) ist keine DX12-Unterstützung geplant, genauso wenig wie für ein Linux- oder Mac-OSX-System.

Was braucht man noch?

In Sachen Hardware ist man wesentlich flexibler. DX12-Treiber sind für eine Vielzahl von Grafikkarten und auch in CPUs enthaltene Grafikprozessoren (IGP) verfügbar. Der Umfang der Unterstützung variiert allerdings stark und es ist zurzeit auch keine Grafikhardware auf dem Markt, die alle optionalen Funktionen von D3D12 vollständig unterstützt. Man unterscheidet





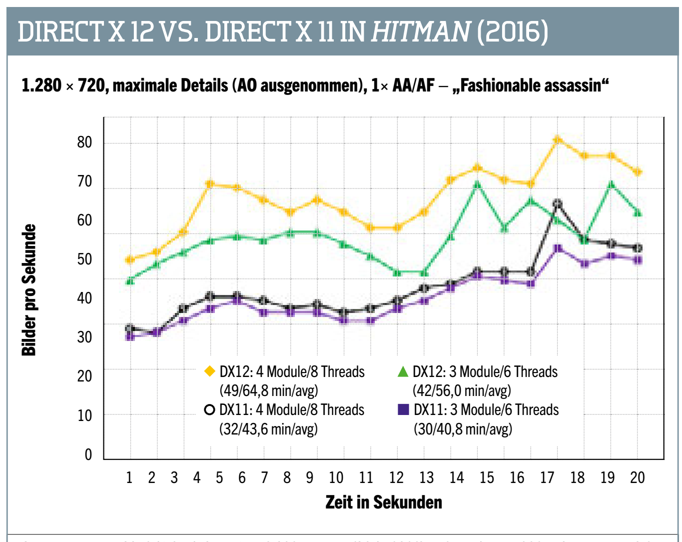
Wichtig für die Async-Compute-Leistung: Die parallelen Steuerprozessoren (ACE/HWS à 8 Threads) – hier die aktualisierten Konfigurationen von AMDs GCN-GPUs.

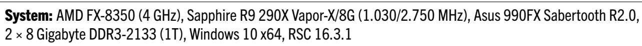
WER UNTERSTÜTZT WAS VON DIRECT X 12: DER FEATURE-VERGLEICH

Architektur	Nvidia Maxwell (2.0)	Nvidia Kepler/Maxwell 1.0	Nvidia Fermi*	AMD GCN 1.2	AMD GCN 1.1	AMD GCN 1.0	Intel Gen9
Direct-X-API-Support	12	12	11.3*	12	12	12	12
Maximaler Feature-Level	12_1	11_0	11_0	12_0	12_0	11_1	12_1
Grafikkarten (Beispiele)	Geforce GTX Titan X, GTX-900-Reihe	Geforce GTX Titan (Z, Black), GTX-600/700-Reihe	Geforce GTX-400/500-Reihe	Radeon R9 Nano, R9 Fury (X), R9 285, R9 380(X)	Radeon HD 7790, R7 260(X), R7 360, R9 290(X), R9 390(X)	Radeon HD 79x0/78x0/77x0, R7 250(X)/270/370, R9 280(X)	HD Graphics 510 - 580, Iris (Pro)
Grafikchips (Beispiele)	GM200/204/206/208	GK104/106/107/110/GM107	GF100/104/106/110	Fiji/Tonga/Carrizo	Hawaii/Grenada/Bonaire/Kaveri	Tahiti/Pitcairn/Cape Verde/Oland	Skylake
Ausprobiert anhand von …	GTX 980 Ti	GTX 780 Ti, 750 Ti	GTX 580	Fury X, R9 380X	R9 390X, A8-7600	HD 7970	Core i7-6700K
Getestete Treiberversion	364.51 WHQL	364.51 WHQL	364.51 WHQL	16.3.1	16.3.1	16.3.1	15.40.20.64.4404
Conservative Rasterization	Tier 1	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Tier 3
Rasterizer Ordered Views	Ja	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Ja
Tiled Resources	Tier 3	Tier 1	(Tier 1)*	Tier 2	Tier 2	Tier 1	Tier 3
Resource Binding/Heap	Tier 2/Tier 1	Tier 2/Tier 1	(Tier 1/Tier 1)*	Tier 3/Tier 2	Tier 3/Tier 2	Tier 3/Tier 2	Tier 3/Tier 2
Cross-Adapter Row Major Texture	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Ja
VP/RT ohne GS-Emulation	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Ja	Ja	Ja	Ja
PS Specified Stencil Reference	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Ja	Ja	Ja	Ja
Max GPU VM Bits pro Prozess/Ressource	40/40	40/40	(40/40)*	40/36	40/36	40/36	48/38
Standard Swizzle 64KB	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
Cross-Node-Sharing	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
Minimum Precision	Nur volle Präzision	Nur volle Präzision	(Nur volle Präzision)*	Optional auch 16 Bit	Nur volle Präzision	Nur volle Präzision	Nur volle Präzision****
Double-Precision Shaders	Ja	Ja	(Ja)*	Ja	Ja	Ja	Ja
UMA/Cache Coherent UMA	Nicht unterst./nicht unterst.	Nicht unterstützt/nicht unterst.	(N. unterst./n. unterst.)*	Nicht unterst./nicht unterst.	Nicht unterstützt/nicht unterst.	Nicht unterstüzt/nicht unterstützt	Ja/Ja
Sonstiges							
Asynchronous Compute (DX12)	Nicht unterstützt***	Nicht unterstützt	(Nicht unterstützt)*	Ja	Ja	Ja	Nicht unterstützt
Graphics/Compute Preemption	DMA Buffer/DMA Buffer	DMA Buffer/DMA Buffer	DMA Buffer/DMA Buffer	DMA Buffer/DMA Buffer	DMA Buffer/DMA Buffer	DMA Buffer/DMA Buffer	Triangle/Pixel
Driver Command Lists (DX11)	Ja	Ja	Ja	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
Max. Feature-Level in Direct X 11.x	12_1	11_0	11_0	12_0	12_0	11_1	11_1

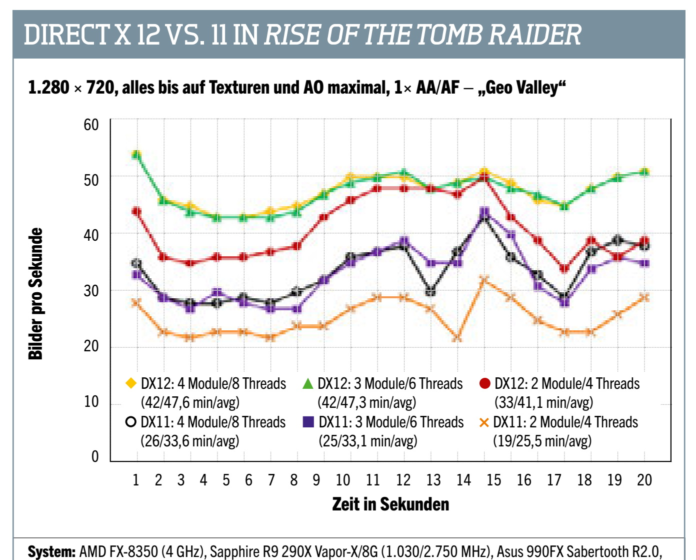
* Aktuelle Game-Ready-Treiber unterstützen mit Fermi-Karten die DX12-API nicht, Werte in Klammern geben den Support-Status mit dem 358.70-Treiber wieder ** Auch als optionale Features unter DX11.3 nicht *** Laut Nvidia unterstützt Maxwell 2.0 Async. Compute, es sei derzeit im Treiber nicht aktiviert. **** Unter 11.3 wird das Feature unterstützt.

DIRECT X 12 VS. DIRECT X 11 IN *HITMAN* (2016)




System: AMD FX-8350 (4 GHz), Sapphire R9 290X Vapor-X/8G (1.030/2.750 MHz), Asus 990FX Sabertooth R2.0, 2 × 8 Gigabyte DDR3-2133 (1T), Windows 10 x64, RSC 16.3.1

DIRECT X 12 VS. 11 IN *RISE OF THE TOMB RAIDER*



System: AMD FX-8350 (4 GHz), Sapphire R9 290X Vapor-X/8G (1.030/2.750 MHz), Asus 990FX Sabertooth R2.0, 2 × 8 Gigabyte DDR3-2133 (1T), Windows 10 x64, RSC 16.3.1

zwischen der reinen API-Unterstützung und dem weitergehenden Hardware-Support höherer Feature-Levels (FL). Erstere erfordert lediglich einen angepassten Treiber und ist für fast jede DX11-taugliche Hardware verfügbar. Das bedeutet dann mindestens „DX12 FL11_0". Ausnahme derzeit: Nvidias Fermi-Architektur (größtenteils die 400/500-Reihe). Für Fermi gab es nach der Ankündigung seitens Nvidia vor zwei Jahren (im März 2014) auch bereits DX12-Unterstützung mindestens im VR-Developer-Treiber 358.70, die aber aus aktuellen Game-Ready-Treibern wieder hinausgekegelt wurde. Auf unsere Anfrage diesbezüglich schwieg man sich aus.

Die weitergehende Unterstützung beginnt ab Direct X 12 Feature Level 12_0, für das unter anderem die in DX11.3 FL11_1 noch optionalen Tiled Resources, Min/Max Filter sowie 15 zusätzliche Typed UAV Loads verpflichtend sind. Das entspricht weitgehend dem, was AMDs Graphics-Core-Next (GNC)-1.1-Architektur in die Waagschale wirft, sodass Karten ab der Radeon R7 260, die auf Bonaire, Hawaii oder neueren GPUs basieren, DX12 FL12_0 aufbieten können. GCN-Chips der ersten Generation (siehe Tabelle oben) schaffen lediglich FL11_1 – ihnen fehlt wie Kepler primär das Tier 2 der Tiled Resources.

Bei Nvidia konzentriert man sich auf die Maxwell-2.0-Generation – also Geforce-900-Karten sowie die Titan X. Hier bieten die Kalifornier gleich Direct X 12 FL12_1 – da können derzeit nur Intels Skylake-IGPs gleichziehen – und sogar noch ein bisschen mehr (siehe Tabelle oben), doch die generell eher niedrige Leistungsfähigkeit der IGPs ermutigt nicht unbedingt zu Grafikorgien unter Windows 10. Maxwell 2.0 unterstützt ergo Conservative Rasterization Tier 1 und Rasterizer Ordered Views. Maxwell 1.0 alias GM107 auf der GTX 750 (Ti) kann das genauso wenig wie die vorhergehenden Kepler-

BETA-SPIELWIESE DIRECT X 12


Carsten Spille

Ich habe selten so einen holprigen Start einer neuen Direct-X-Version erlebt wie mit der 12. Version. Zwar loben viele Entwickler das Potenzial über den grünen Klee und die Entlastung (respektive die bessere Belastung!) des Prozessors funktioniert auch weitgehend. Die weitere Praxis jedoch spricht dafür, dass DX12 mit der heißen Nadel gestrickt wurde. Der Ex-Vorzeigetitel *Fable Legends*: gestrichen. *Hitman* und *Tomb Raider*: nur mit API-Hack ohne Refresh-Lock spielbar. Die Performance: im Grafiklimit teils schlechter als mit DX11. Deutschland-spezifisch: die Unverfügbarkeit des neuesten Teils von *Gears of War* (ebenfalls mit mieser Launch-Performance …). Und das ist nur der offiziell bekannte Teil der DX12-Story.

FURY X & 980 TI: DX 11 VS. 12, WENIG GRAFIKLAST

Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**

Bilder pro Sekunde

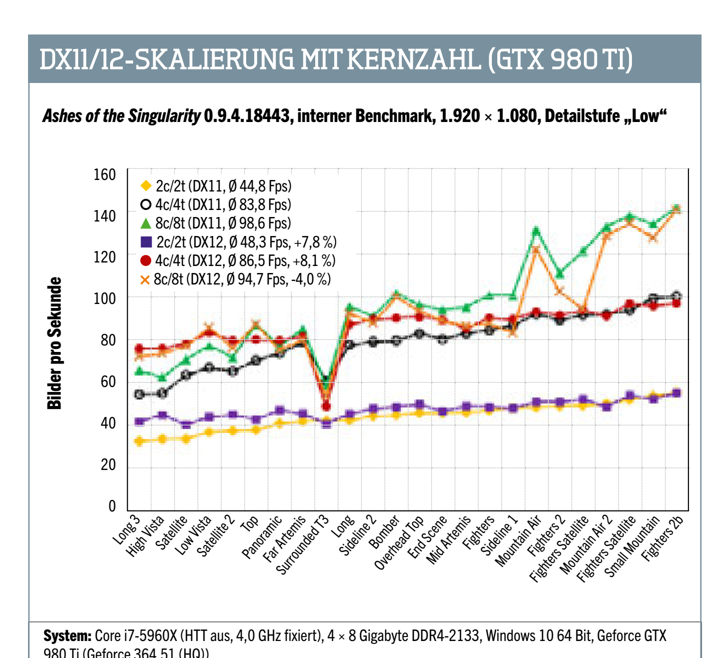
980 Ti DX11 (Ø 98,6 Fps)
980 Ti DX12 (Ø 94,7 Fps)
Fury X DX12 (Ø 98,5 Fps)
Fury X DX11 (Ø 80,2 Fps)

High Vista, Long 3, Satellite, Low Vista, Satellite 2, Panoramic, Top, Long, Surrounded T3, Sideline 2, Overhead Top, Bomber, Far Artemis, End Scene, Fighters, Sideline 1, Sideline 3, Mid Artemis, Fighters 2, Mountain Air 2, Mountain Air, Fighters Satellite, Small Mountain, Fighters 2b

System: Core i7-5960X (8 Kerne, HTT aus, 4,0 GHz fixiert), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133, Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X (RSC 16.3.1 (HQ)), Geforce GTX 980 Ti (Geforce 364.51 (HQ))

DX11/12-SKALIERUNG MIT KERNZAHL (GTX 980 TI)

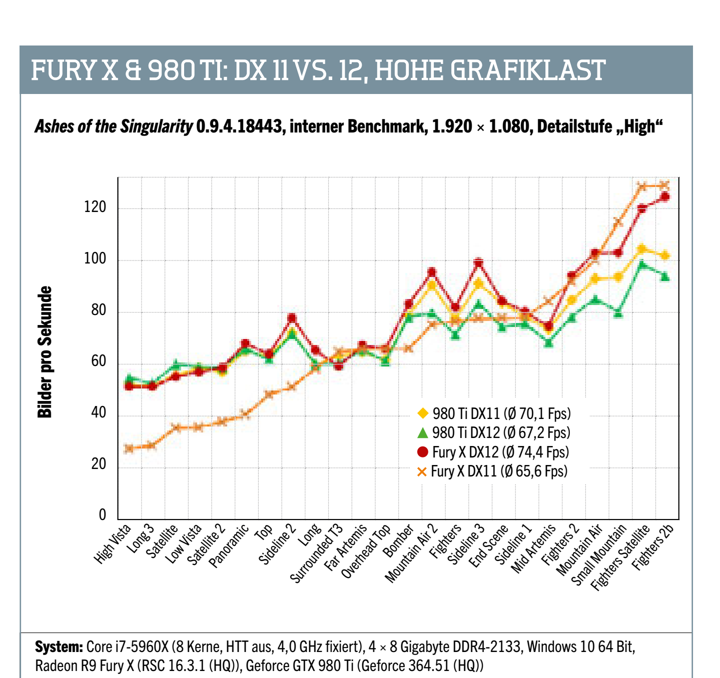
Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**



System: Core i7-5960X (HTT aus, 4,0 GHz fixiert), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133, Windows 10 64 Bit, Geforce GTX 980 Ti (Geforce 364.51 (HQ))

FURY X & 980 TI: DX 11 VS. 12, HOHE GRAFIKLAST

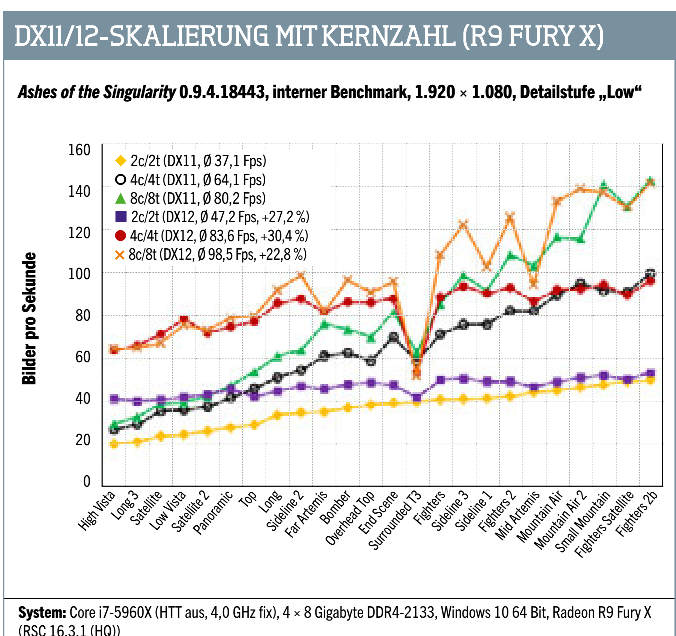
Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „High"**



System: Core i7-5960X (8 Kerne, HTT aus, 4,0 GHz fixiert), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133, Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X (RSC 16.3.1 (HQ)), Geforce GTX 980 Ti (Geforce 364.51 (HQ))

DX11/12-SKALIERUNG MIT KERNZAHL (R9 FURY X)

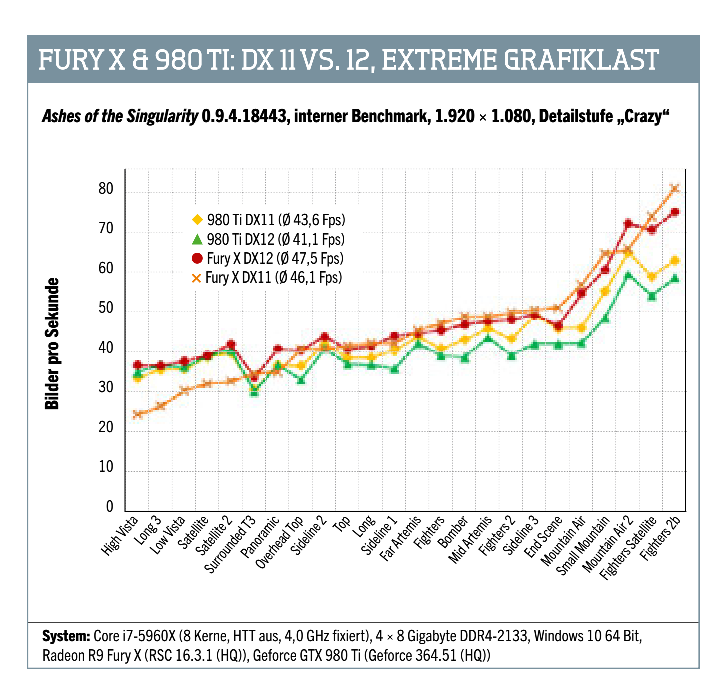
Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**



System: Core i7-5960X (HTT aus, 4,0 GHz fix), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133, Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X (RSC 16.3.1 (HQ))

FURY X & 980 TI: DX 11 VS. 12, EXTREME GRAFIKLAST

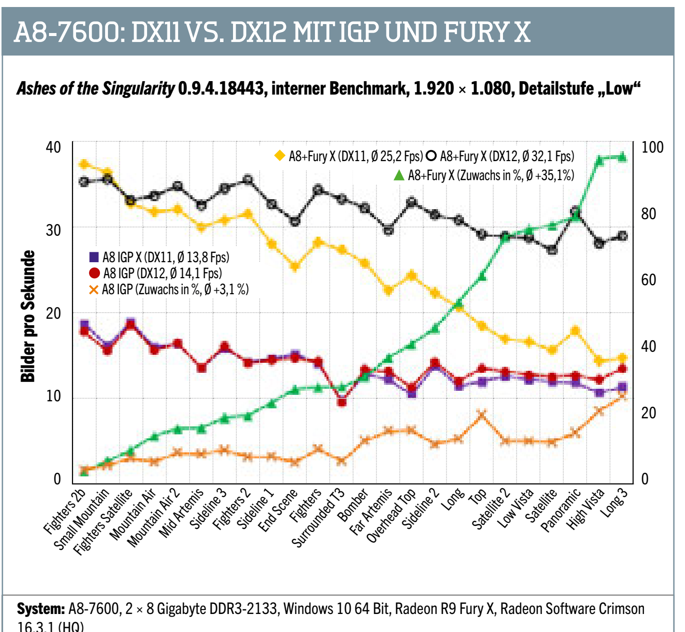
Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Crazy"**



System: Core i7-5960X (8 Kerne, HTT aus, 4,0 GHz fixiert), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133, Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X (RSC 16.3.1 (HQ)), Geforce GTX 980 Ti (Geforce 364.51 (HQ))

A8-7600: DX11 VS. DX12 MIT IGP UND FURY X

Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**



System: A8-7600, 2 × 8 Gigabyte DDR3-2133, Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X, Radeon Software Crimson 16.3.1 (HQ)

GPUs. Geforce-600-/700-Modellen inklusive der früheren Premium-Varianten Titan, Titan Black, Titan Z und der GTX 750 (Ti) fehlen darüber hinaus auch noch ein paar Slots bei den Unordered Access Views (8 statt 64 UAVs) und sie können diese auch nicht in jeder Pipeline-Stage nutzen. Daher gibt's weder Feature-Level 11_1 und ergo auch kein DX12 FL12_0 – denn für DX12 FL12_0 wird Pflicht, was in DX11.3 FL11_1 noch optional war. Übrigens: Auch in D3D 11.3 halten die Render-Features von DX12 Einzug, sodass es in Windows 10 auch unter Direct X 11 ein FL12_1 gibt.

Probleme mit Direct X 12

Außer der effizienteren Prozessornutzung scheint die neue Grafikschnittstelle (API) bisher eher noch eine Großbaustelle zu sein, kommt doch kaum ein Spiele-Titel ohne größere Geburtswehen auf den Markt – wie zuletzt auch der in Deutschland nicht erhältliche neueste Teil von *Gears of War*.

Wir konzentrieren uns in diesem Artikel daher auf den problemlos funktionierenden Teil – die bessere Nutzug der zentralen Recheneinheit durch Geforce und Radeon. Weitere Informationen inklusive eines DX11-DX12-Vergleichsbenchmarks mit *Tomb Raider* findet ihr auf Seite 84 ff.

Nicht im Bild ...

Ein weiteres, sehr wichtiges Direct-X-12-Feature ist Asynchronous Compute (AC, siehe auch Bild S. 106). Diese Technik soll zusammen mit den Concurrent Command Lists für eine bessere Nutzung der CPU-Ressourcen sorgen. Die Theorie – ähnlich wie in DX11 – dahinter klingt einleuchtend: Anstelle des einen schwergewichtigen und oft limitierenden CPU-Threads, der die Grafikkarte mit Befehlen füttert, wird diese Befehlserzeugung auf mehrere Kerne verteilt. Nur das Zusammensetzen der verschiedenen Threads muss noch zentralisiert erfolgen. Asynchronous Compute erlaubt zudem, die CPU mit zusätzlichen Befehlsströmen zu füttern, welche geeignete Grafikchips in die Leerlaufphasen bei der 3D-Grafikberechnung einschieben können. Das tun derzeit AMDs GCN-Chips und gewinnen dabei 15 bis 20, in Einzelfällen auch bis zu 30 Prozent Performance hinzu. Intels integrierte Grafik arbeitet die Befehle serialisiert ab und Nvidia unterstrich auf unsere erneute Nachfrage hin, dass die Geforce-900-Reihe (inklusive Titan X) Asynchronous Compute unterstütze, es aber nach wie vor im Treiber nicht aktiv sei.

Für Asynchronous Compute gibt es kein Cap-Bit im Treiber, welches dessen Unterstützung anzeigt, da es ein „Soft Feature" ist – Direct X ist es egal, ob und wie die Hardware es ausführt, es darf nur keinen Fehler zurückmelden. Daher lässt sich das Vorhandensein von Asynchronous Compute auch nur anhand von Leistungsmessungen prüfen, wie wir das bereits in den vorherigen Tests druchgeführt haben. Auch in der Beta-Version von *Ashes of the Singularity* (*AotS*) zeigte sich, dass die Fury X unter Direct X 12 mit aktivem AC in Full-HD-Auflösung und Extreme-Preset rund 10 Prozent Performance gewinnt. Mit steigender Auflösung (oder bei schwächeren Grafikkarten) nimmt dieser Wert ab. Geforce-Karten verloren in unseren Messungen mit *Ashes of the Singularity* bei hohen Grafikeinstellungen etwas an Leistung – wohlgemerkt unter Direct X 12, wo Asynchronous Compute separat an- und ausgeschaltet wurde.

DX12 bringt's doch ...

Vom Wechsel von Direct X 11 auf Direct X 12 selbst profitieren auch die Nvidia-Grafikchips, wie die Diagramme links zeigen. Wir haben uns auch für den Abdruck der einzelnen Szenen entschieden, da hier sehr schön deutlich wird, wo in *Ashes of the Singularity* die DX12-Stärken liegen: nämlich in den Szenen, in denen besonders viele Einheiten auf einmal zu sehen sind, wie es für Strategiespiele üblich und wünschenswert ist. Beispiele unter anderem sind die Spielabschnitte „High Vista", „Long 3" oder „Satellite". Andere Szenen, in denen nur wenige Einheiten in naher Draufsicht gezeigt werden, profitieren auch auf Radeon-Karten wenig von DX12. Auffällig im ersten Diagramm links: Nur der DX11-Pfad fällt bei den Radeon-Karten deutlich ab. ❑

FAZIT

Spielwiese Direct X 12

Unsere Tests zeigen, dass sich durch die effizientere DX12-Mehrkernnutzung das Potenzial von Grafikkarten, die unter DX11 noch mit angezogener Handbremse arbeiten (Radeon!) deutlich besser entfaltet. Ob Nvidia hier noch nachziehen kann, ist ungewiss.

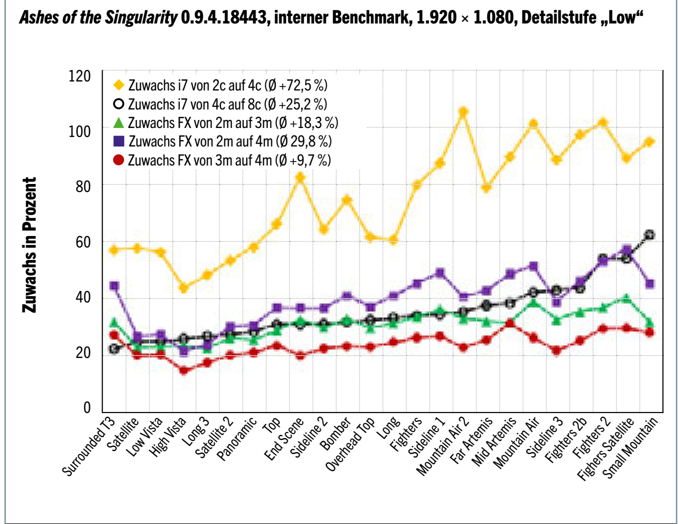
SPIELE MIT DIRECT-X-12-UNTERSTÜTZUNG

Titel	Engine	Veröffentlichung	DX12-Status
Caffeine	Unreal Engine 4	12.10.2015	DX12 ab Launch
Gears of War: Ultimate Edition	Unreal Engine 3	01.03.2016*	DX12 ab Launch
Hitman	Glacier 2	11.03.2016	DX12 ab Launch
Rise of the Tomb Raider	Foundation Engine	28.01.2016	DX12-Patch 11.3.16
Ashes of the Singularity	Nitrous Engine	Geplant: 31.03.16	DX12 ab Launch
Descent Underground	Unreal Engine 4	Im Early Access	DX12 experimentell
Quantum Break	Northlight Engine	Geplant: 05.04.16	DX12 ab Launch
Total War: Warhammer	Keine Angabe	Geplant: 24.05.16	DX12 ab Launch
Forza 6 Apex	Keine Angabe	Geplant: Frühjahr 16	DX12 ab Launch
Deus Ex: Mankind Divided	Dawn Engine	Geplant: 23.08.16	DX12 ab Launch
King of Wushu	Cryengine	Unbekannt	DX12 ab Launch
Arma 3 (Tanoa-Addon)	Real Virtuality 4	Geplant: 2016	DX12 ab Launch
DayZ	Infusion Engine	Im Early Access	DX12 geplant
Ark: Survival Evolved	Unreal Engine 4	Early Access mit DX11	DX12 geplant
Just Cause 3	Avalanche	Erfolgt (mit DX11)	DX12-Patch geplant
F1 2015	Ego Engine 4.0	Erfolgt (mit DX11)	DX12 (geplant)
Project Cars	Madness Engine	Erfolgt (mit DX11)	DX12-Patch geplant
Warhammer: ET – Vermintide	Stingray Engine	Erfolgt (mit DX11)	DX12 geplant
Wolcen (ehemals „Umbra")	Cryengine	Geplant: Oktober 16	DX12 (wahrscheinlich)
Fable Legends	Unreal Engine 4	Gestrichen	DX12

* Nicht in Deutschland verfügbar.

KERN- UND MODULSKALIERUNG IN DIRECT X 11

Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**



System: Core i7-5960X (HTT aus, 4,0 GHz, 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133); FX-8320E (4m/8t, 2 × 8 Gigabyte DDR3-1866), Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X, Radeon Software Crimson 16.3.1 (HQ)

KERN- UND MODULSKALIERUNG IN DIRECT X 12

Ashes of the Singularity **0.9.4.18443, interner Benchmark, 1.920 × 1.080, Detailstufe „Low"**

Zuwachs i7 von 2c auf 4c (Ø +72,5 %)
Zuwachs i7 von 4c auf 8c (Ø +25,2 %)
Zuwachs FX von 2m auf 3m (Ø +18,3 %)
Zuwachs FX von 2m auf 4m (Ø 29,8 %)
Zuwachs FX von 3m auf 4m (Ø +9,7 %)

System: Core i7-5960X (HTT aus, 4,0 GHz, 4 × 8 Gigabyte DDR4-2133); FX-8320E (4m/8t, 2 × 8 Gigabyte DDR3-1866), Windows 10 64 Bit, Radeon R9 Fury X, Radeon Software Crimson 16.3.1 (HQ)

Die PC-Games-Referenz-PCs



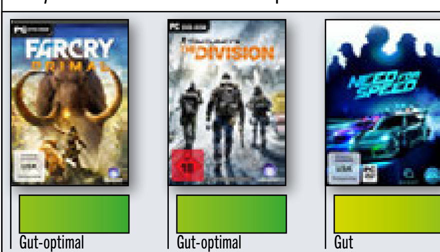
EINSTEIGER-PC

€ 849,-

Mit Rund 850 Euro ist unser Einsteiger-PC nicht gerade günstig. Dafür läuft der Großteil aller aktuellen Top-Spiele in Full HD und mit allen Details flüssig.

SPIELEN MIT (FAST) ALLEN DETAILS

- *Far Cry: Primal* läuft nicht zuletzt dank der 4 GB Speicher der R9 380X in 1080p mit allen Details.
- Dank ausreichend Grafikspeicher braucht ihr bei *The Division* in Full HD auf kein Detail zu verzichten.
- Mit reduzierten Texturdetails erzielt ihr in *Need for Speed* nahezu konstante 60 Fps in 1.920 x 1.080.

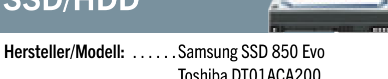


Gut-optimal | Gut-optimal | Gut

WEITERE KOMPONENTEN

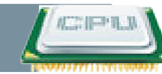
Gehäuse: Aerocool Aero-1000 (Sichtfenster) 3 x 120-mm-Lüfter enthalten (**68 Euro**)
Netzteil: Corsair CX550M 550W, modular (**66 Euro**)
Laufwerk: Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**12 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Samsung SSD 850 Evo / Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 250 GByte/2.000 GByte
U pro Min./Preis: –/7.200/**79 Euro**/**66 Euro**

CPU



Hersteller/Modell: AMD FX-8320E / EKL Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: 8 Kerne/3,2 GHz (Turbo 4,0 GHz)
Preis: **121 Euro** + **31 Euro**

ALTERNATIVE

Dank seiner acht Kerne sollte der **FX-8320E** auch zukünftig noch deutlich von Direct X 12 und Vulkan profitieren. Intel hat dagegen keinen vergleichbar bezahlbaren Achtkerner auf Lager. Eine bei Spielen ähnlich schnelle Alternative mit zwei Kernen plus Hyperthreading wäre der **i3-6300** für rund **140 Euro**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Sapphire Radeon R9 380X Nitro
Chip-/Speichertakt: 1.040/3.000 MHz
Speicher/Preis: 4 Gigabyte/**235 Euro**

ALTERNATIVE

In Full HD ist Sapphires moderat übertaktete und leise (maximal 2,4 Sone) **Radeon R9 380X** schneller als jede **Geforce GTX 960/4G**. Allerdings verbraucht die R9 380X zwischen 210 und 240 Watt. Wer auf das Stromsparen aus ist, greift lieber zur **EVGA GTX 960 SSC 4 GB** für **210 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 (2), PCI (2), USB 3.0 4x/**83 Euro**

ALTERNATIVE

Bildet der **Core i3-6300** die Leistungszentrale eures Spiele-PCs, benötigt ihr eine Sockel-1151-Platine, beispielsweise das **ASRock H170 Pro4/D3** für **79 Euro**. Mit zwei PCI-3.0-x16- (1x x16, 1x x4), drei PCI-E-3.0-x1-Slots sowie sechs USB-3.0-Anschlüssen fällt die Ausstattung des Boards gut aus.

RAM



Hersteller/Modell: G.Skill Trident X (F3-1600C7D-16GTX)
Kapazität/Standard: 2 x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: 7-8-8-24/**88 Euro**



▶ Ein ordentliche Leistung in Anwendungen und Spielen (siehe Messungen) und der niedrige Preis von 65 Euro machen den Athlon X4 845 für sparsame Gamer interessant.

ATHLON X4 845 IM TEST: IST DER SPARPROZESSOR SPIELETAUGLICH?

Nach der Ankündigung im Februar ist der Athlon X 845 mit dem neuen Excavator-Kern für rund 65 Euro erhältlich. PC Games macht den Spiele-Tauglichkeitstest.

AMDs Bulldozer-Architektur geht mit der Excavator-Ausbaustufe kurz vor der Ablösung durch „Zen" Ende 2016 auch im Desktop-Segment in die vierte und letzte Runde. Für den FM2+-Sockel gibt es nun den Athlon X4 845 mit zwei Modulen (vier Threads), 3,5 GHz Basis- und 3,8 GHz Turbotakt sowie einer TDP von 65 Watt. Nach einem UEFI-Update lief unser von Alternate.de zur Verfügung gestelltes Testmuster der grafiklosen CPU einwandfrei in unserem Asus-A88X-Pro-Board. Dabei betrug der Systemverbrauch im Leerlauf nur 50,6 Watt; somit ist der Athlon X 845 im Vergleich zur früheren Kaveri-Modellen (Ø 57,5 Watt) deutlich sparsamer. Auch im Spielbetrieb braucht der PC trotz meist höherer Leistung im Schnitt 9 Watt weniger Strom als mit dem vergleichbar konfigurierten A10-7800, bei Anwendungen sind es im Durchschnitt 6 Watt weniger. Der Athlon X4 845 erreicht im CPU-Index der PCGH-Kollegen einen Wert von 33,1 % (Spiele 35 %, Anwendungen 26,9 %) und liegt damit in allen Teildisziplinen vor dem teureren, aber mit Radeon-IGP ausgestatteten A10-7800, aber hinter dem A10-7850K. Das verdeutlichen auch die vergleichenden Spiele und Anwendungsbenchmarks (siehe Tabelle unten). Somit ist der Athlon X4 845 auf jeden Fall eine Empfehlung für preisbewusste Spieler.

ATHLON X4 845 VS. A10-7800 (2M/4T; 3,8 GHZ; 65W)

Spieleleistung	Athlon X4 845	vs. A10-7800	Anwendungen	Athlon X4 845	vs. A10-7800
Anno 2205	15/16,3 Fps	+0/+1,2 %	Fritz Chess	2.161/6.845 Pkte.	-3,0/-6,3 %
AC Syndicate	36/41,3 Fps	-5,3/-5,5 %	3DM FS Physics	4.743 Pkte.	+9,5 %
Crysis 3	40/48,4 Fps	+11,1/+9,3 %	7-Zip	534 Sek.	+8,1 %
Dragon Age Inq.	37/49,1 Fps	+2,7/+7,7 %	Lightroom 5.7.1	268 Sek.	-3,6 %
F1 2015	25/33,4 Fps	+8,7/+17,2 %	Blender 2.76	1.040 Sek.	+16,7 %
Far Cry 4	34/46,8 Fps	-19,0/-17,0 %	Cinebench R15	96/321 Pkte.	+6,6/+6,3 %
Starcraft 2 LotV	7/10,8 Fps	+16,7/+1,9 %	x264 UHD	268/77 Sek.	-10/-11,5 %
The Witcher 3	36/42,0 Fps	+5,9/+8,0 %	y-Cruncher	529,8 Sek.	-6,1 %



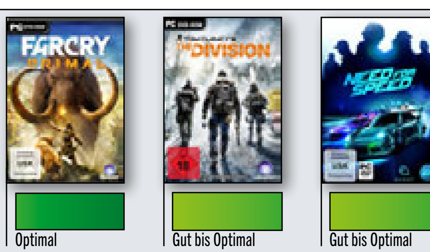
MITTELKLASSE-PC

Für das 4K-Gaming reicht die Leistung der R9 390 in unserem Mittelklasse-PC noch nicht. In 1080p und teilweise auch in 1440p könnt ihr dagegen alle Details ohne Einschränkungen auf die höchste Stufe stellen.



SCHNELL GENUG FÜR FULL HD

- *Far Cry: Primal* läuft mit reduzierten Schattendetails in 1440p mit fast 60 Bildern pro Sekunde.
- Für flüssiges Spielvergnügen mit rund 60 Fps müsst ihr bei *The Division* ein paar Details reduzieren.
- Wenn *Need for Speed* mit durchschnittlich 60 Fps laufen soll, ist etwas Detailverzicht angebracht.



CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6500 (Skylake) + EKL Alpenföhn Brocken 2
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **195 Euro** + **39 Euro**

ALTERNATIVE

Mit dem **Core i5-6500** trefft ihr eine Vernunftentscheidung, denn es gibt kaum Tuningmöglichkeiten. Trotzdem reicht die Spieleleistung und die Plattform ist aktuell. Wer bei CPUs **AMD** den Vorzug gibt, dem empfehlen wir den mit **176 Euro** günstigeren **FX-8350** für **AMDs** noch aktuelle **AM3+-Architektur**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus Radeon R9 390 Strix DC3OC
Chip-/Speichertakt: .....1.030/3.000 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR5/**330 Euro**

ALTERNATIVE

Vor allem wegen des **8 GByte** großen Speichers ist die leicht übertaktete **R9 390 Strix DC3OC** von **Asus** ein echter Kauftipp für den Mittelklasse-PC. Außerdem kann es **Asus' R9 390** mit den schnellsten **GTX-970-Karten** wie der **Asus 970 GTX Strix OC** für **335 Euro** aufnehmen. Leider sind nur **3,5 GByte** des **4 GByte** großen Videospeichers mit **224 Bit** angebunden.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z170A Gaming Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 (3) , x1 3.0 (3), PCI (1), 1x M.2/**141 Euro**

ALTERNATIVE

Da beim **i5-6500** kaum Übertaktungsspielraum vorhanden ist, reicht die Ausstattung des **MSI Z170A Gaming Pro** voll und ganz aus. Kommt anstelle der Intel-CPU der **AMD FX-8350**, wird eine **Platine** mit **Sockel AM3+** benötigt. Unser Kauftipp wäre hier das **Asrock 990FX Killer** für **140 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Trident Z (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ..2x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-16-16-36/**100 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Arc XL (Big Tower)/Seitenfenster, 3x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**110 Euro**)
Netzteil: ....Be quiet Straight Power10 700 Watt CM (**120 Euro**)
Laufwerk: . LiteOn iHAS324 (DVD+/-RW: max. 24x SL, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**144 Euro/143 Euro**

KINGSTON HYPER X CLOUD REVOLVER: PREIS-LEISTUNGS-TIPP FÜR DIE SPIELEROHREN

Das Hyper X Cloud von Kingston kombiniert einen attraktiven Preis von 130 Euro mit gutem Stereoklang und eignet sich somit auch für audiophile Spieler.

Das Design des ab 9. Mai für ca. 130 Euro erhältlichen und von uns mit „gut" bewerteten Hyper X Cloud Revolver ist konventionell gehalten: An einem Bügel aus Federstahl sind die beiden ovalen Ohrhörermuscheln befestigt, das Kopfband ist freischwingend gelagert und passt sich der Kopfform ohne zusätzliches Verstellen an. Sowohl Kopfband als auch Ohrpolster sind mit von anschmiegsamem Kunstleder überzogenem Memory Foam gefüttert und ermöglichen auch über längere Zeiträume einen hohen Tragekomfort des mit rund 350 Gramm mittelschweren Headsets. Auch bei kräftigen Kopfbewegungen behält das Cloud Revolver die Contenance und sitzt fest, aber ohne zu drücken auf dem Kopf.

Kingstons neues Headset ist ein klassisches Stereo-Gerät, das mittels zweier Klinkenstecker an Mainboard, Soundkarte oder Verstärker angeschlossen wird und dabei klanglich überzeugt: Die angewinkelten 50-mm-Treiber liefern einen strafffen, knackigen Kickbass sowie einen markigen Tiefton, der einen hohen Spaßfaktor bei Explosionen und Motorgeräuschen in Spielen garantiert. Über den Rest des Frequenzbands kann das Cloud Revolver ebenfalls ein angenehm ausgeglichen tönendes Klangspektrum aufweisen. Die Höhen sind leicht betont, aber nicht überzogen spitz und fein genug, um auch kleine Details herauszuarbeiten. Ähnliches gilt für den Mittelton: Die Stimmwiedergabe wirkt natürlich, kraftvoll und ausdrucksstark, die Ortung gelingt sehr gut. Insgesamt gefällt das Klangbild mit hoher Dynamik, einem direkten Ansprechen und fettem Bass-Sound. Dazu kommt die gute Stimmverständlichkeit und der klare Klang des Mikrofons.

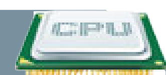




HIGH-END-PC

Mit unserem High-End-PC ist 4K-Gaming nicht zuletzt dank der eingebauten R9 Fury X kein Problem. Mit dem i7-6700K seid ihr zudem gut für die CPU-Funktionen von DX12 gerüstet.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Be quiet Dark Rock Pro 3
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **338 Euro** + **71 Euro**

ALTERNATIVE

Da AMD nicht im High-End-Segment vertreten ist, wäre die beste Alternative für den **i7-6700K** der **i7-5820K** (6c/12t/3,3 GHz/Turbo 3,6 GHz) Der **Haswell-E-Sechskerner** kostet rund **380 Euro** und setzt ein **Sockel 2011-v3**-Board voraus.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

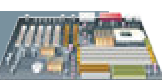


Hersteller/Modell: .... Sapphire Radeon R9 Fury X/4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.000/1.000 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte HBM/**628 Euro**

ALTERNATIVE

Dank Wasserkühlung und Bestückung mit platzsparendem HBM-Speicher ist die **R9 Fury X** momentan einzigartig. Von der Leistung her rechnet eine **GTX 980 Ti** aber meist flotter. Empfehlenswert: **Asus' GTX 980 Ti Strix/6G** für **670 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 (3), x1 3.0 (3), PCI (0), 1x M.2/**178 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Sockel-1151-Alternative wäre das sehr edle, aber mit **275 Euro** auch deutlich teurere **Asus Z170 Deluxe**. Eine empfehlenswerte Hauptplatine für den **Core i7-5820K** mit **Haswell-E**-Kern ist ein **MSI X99S MPower** für **250 Euro**.

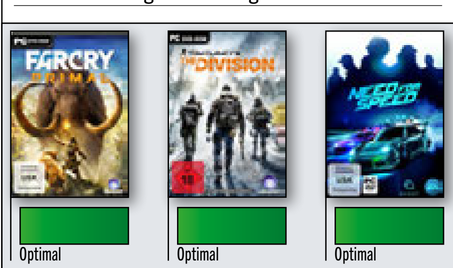
RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z
.... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**110 Euro**

SOGAR FÜR ULTRA HD NUTZBAR

- Wenn ihr auf wenig Details verzichten könnt, läuft *Far Cry: Primal* dank Fury X in Ultra HD flüssig.
- Die Fury X schlägt sich auch in *The Division* wacker. Mit hohen Details ist sogar Ultra HD spielbar.
- Für 60 Fps in Ultra HD müssen bei *Need for Speed* nur sehr wenige Details abgeschaltet werden.



Optimal | Optimal | Optimal

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**264 Euro**/**143 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Corsair Carbide 600C; Seitenfenster, 2x 140-mm- und 1x 120-mm-Lüfter inklusive (**137 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Platinum Series 760W (**164 Euro**)
Laufwerk: . Bluray-Brenner ASUS BW-16D1HT Bulk (**70 Euro**)

RAZER BLACK WIDOW X CHROMA IM TEST: NUR MODELLPFLEGE?

Razers bunt beleuchtete Black-Widow-Familie bekommt Zuwachs. Black Widow X Chroma heißt der jüngste Spross, der optisch neue Akzente setzt.

Die Gehäuseoberseite ist aus Aluminium und wie bei Corsairs K70 sind die Tastenschalter auf das Chassis montiert und nicht dort eingelassen. Das sind zunächst die optisch auffälligsten Änderungen, wenn man die Razer Black Widow X Chroma mit ihrer Vorgängerin vergleicht. Des Weiteren bemerkt man, dass bei der uns vorliegenden X-Chroma – Razer plant weitere Ausstattungsvarianten – weder USB- und/oder Audio-Anschlüsse noch separate Makrotasten vorhanden sind. Auf der Habenseite stehen die deaktivierbare RGB-Beleuchtung (20 Helligkeitsstufen), die mit der Synapse-Software für jede Taste einzeln festgelegt werden kann sowie eine Makro-Funktion inklusive Direktaufzeichnung. Dazu kommen ein Knopf zum Abschalten der Win-Taste, 1.000 MHz Polling-Rate, sechs Multimediatasten (Doppelbelegung F-Tasten) sowie ein Kabelkanal (Unterseite). Über einen internen Speicher für Makros oder Profile verfügt die mit 190 Euro nicht günstige Black Widow X Chroma nicht. Obwohl Razers bei ausgefahrener Höhenverstellung absolut rutschfeste schwarze Witwe kompakt ausfällt, kommt es wegen der fehlenden Makrotasten nicht zu Fehlgriffen, wenn ihr die Umschalt-, Feststell- oder Strg-Taste betätigt. Für eine optimale Ergonomie fehlt eine Handballenablage. Unser mit „gut plus“ bewertetes Testmuster ist mit Razer-Green-Tastenschaltern bestückt, die sowohl akustisches als auch haptisches Feedback geben. Damit eignet sie sich gut für Spieler, die dank zweifacher Rückmeldung die Taste bei schneller Betätigung nicht „durchhämmern“ müssen.



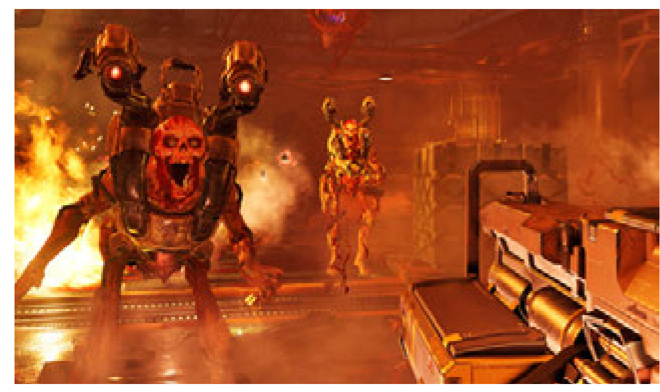




Im nächsten Heft

❑ Test

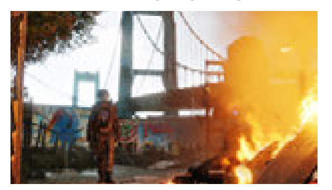
Doom



Nachdem wir deutschlandexklusiv die Solokampagne anspielen durften und zig Stunden im Mehrspielermodus verbracht haben, freuen wir uns irre auf den Test der fertigen Version!

❑ Test

Homefront: The Revolution | Besser als nach der Gamescom vermutet, aber gut genug?



❑ Vorschau

Elex | Das Rollenspielrätsel: Können die Fantasy-Profis von Piranha Bytes auch Sci-Fi?



❑ Test

Battleborn | Erfüllt das neue Spiel der *Borderlands*-Macher die Erwartungen von Shooter-Fans?



❑ Test

Mirror's Edge: Catalyst | Wie viel Spaß macht der zweite Auftritt der flinken Heldin Faith?



PC Games 06/16 erscheint am 25. Mai!

Vorab-Infos ab 21. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

FALLEN ENCHANTRESS: LEGENDARY HEROES



Richtig gute Aufbau-Strategie mit stimmigem Fantasy-Setting und hohem Suchtfaktor von Kalypso.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch
Chefredakteur Print/Online	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online	David Bergmann
Redaktion	Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Marc Brehme, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuss, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Dirk Walbrühl
Redaktion Hardware	Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Jasmin Sen,
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © 2K Games
Video Unit	Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Head of Digital Sales Jens-Ole Quiel	Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print	
Alto Mair	Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller	Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt	Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de
Anzeigenberatung Online	Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016
	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


BATTLEBORN


PC Games
Wissen, was gespielt wird
BATTLEBORN